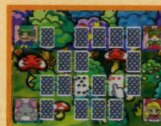
[MYCOMムック VOL.22]・・・・・・・・・・・まるごと?NINTENDO64情報誌
任天堂が2000年に本社を移転!
The 64DREAM
ザ・ロクヨンドリーム
定価490円(税込)
7
最新情報満載号
【特集】ゲームが変わる、マリーガルが変える。
発売日決定! 7月14日
エフゼロ エックス
F-ZERO X
©1998 Nintendo
発売日決定! 8月1日
ポケモンスタジアム
POCKET MONSTERS' STADIUM
中とじ攻略 ボンバーマンヒーロー
初登場! 4タイトル
◆ぬし釣り64 ◆テュロック2 ◆ウインバック
◆オリンピックホッケーナガノ
ゼルダの伝説 時のオカリナ
付録 人気キャラが勢揃い 特製シール付き

64
トランプコレクション
アリスのわくわくトランプワールド
攻略法ゼロ!
絶体絶命のトランプバトル!
行く手をはばむのは、
トランプバトルの罠。
キミはトランプに勝って
アリスを救えるか?
ストーリーモードで遊べる、
アリスのわくわくトランプワールド
新登場!
1998年7月
発売予定
¥6,980
(税別)
BOTTOM UP
株式会社 ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F
TEL.03-3382-3611

とNINTENDO64および振動パックは任天堂の商標です。
NINTENDO64
振動パック対応
今度は戦うトランプだ！
アリスの不思議な世界で繰り広げられる
7ステージ 7バトルのストーリーモード！
一度はじめたら、ついついハマる！
15種類のトランプゲーム！
WIN
※ 画面は開発中のものです。

ポケットの中のワンダーランド！

GAME BOY

Super GAME BOY スーパーゲームボーイ　対戦型 1人でも遊べます

今度は自分で新種がつくれるぞ。新ステージ「ドヒョー」で戦い、宇宙一の恐竜をめざそう！

6月5日発売予定

予価 4,800円（税別）

©J・WING
©DIGITAL KIDS

Super GAME BOY スーパーゲームボーイ　通信ケーブル対応

普段の生活では飼うことのできない猛獣、珍獣、また、実際にはありえない新種を創り、育成。今回は、オリジナルの動物図鑑が登場！

5月15日発売予定

予価 4,800円（税別）

©J・WING

世界の珍しい貴重な昆虫を採集したり、飼育したり、競売にかけたりと、最高のコレクターをめざす！

7月発売予定

予価 4,800円（税別）

©J・WING

Go! Go! ヒッチハイク

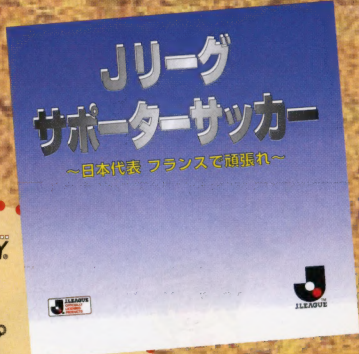
GAME BOY　Super GAME BOY スーパーゲームボーイ

舞台は地中海。 貴重な鍵を握るパートナーを選び、ともに困難をくぐり抜けゴールを狙う。めざすはローマだ！

7月発売予定

予価 4,800円（税別）

©J・WING

Jリーグ サポーターサッカー
〜日本代表 フランスで頑張れ〜

© 1998 J・WING
© 1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION

日本代表をJリーグ18チームの中から実際に選び、世界32チームの頂点を目指します。

6月発売予定

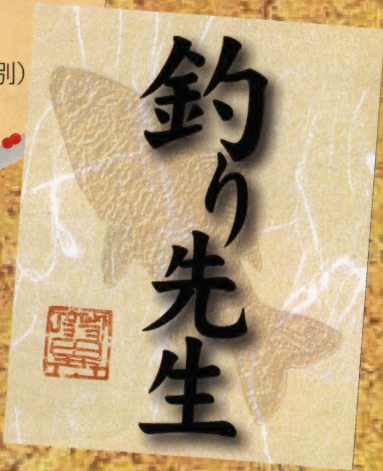
予価 5,500円（税別）

GAME BOY

Super GAME BOY スーパーゲームボーイ　対戦型 1人でも遊べます

主人公は、幻の魚を釣り上げるため旅をする。釣りの楽しみはもちろん、図鑑、通信対戦モードなどもあり。

7月発売予定

予価 4,800円（税別）

©J・WING

J・WING 株式会社J・ウイング
〒115-0045
東京都北区赤羽1-60-1グランデール202

The 64DREAM 7月最新情報満載号 VOL.22

ゲームが変わる、マリーガルが変える!

インタビュー ●遠藤雅伸さん(ゲームスタジオ) ●小澤宗明さん(アンブレラ) 91

MONOLOG <表紙の言葉>

アメコミ風のキャラたちが、やけに格好いい「F-ZERO X」。発売日も決まってお楽しみと期待度も倍増!でも、車の運転は安全第一で(私は、二度も大きな交通事故にあいました)。ところで、先月号で、ふくもちサンが私の誕生日を5月1日と、書いていましたが、正しくは13日です。プレゼントは、今月末日の消印まで受け付けています(嘘)。

先月号の解答=表紙の左上のショルダーフレーズが、「まるごとNINTENDO64情報誌」から「まるごと?NINTENDO64情報誌」に変わりました。気がついたかな。

Cover Designer & CG 斉藤浩一

CONTENTS

ゲームのページ

祝!発売日決定!

©1996 Nintendo

STAFF

■編集長/左尾昭典
■副編集長/中北 亘
■デスク/真下 明
■編集/三ッ井俊哉 岩崎 桂 福本亜希 脇 智鶴 持田康之 遠藤靖幸
■編集協力/田村修二 鴨島宣好 尾関友詩(ワークハウス) 白石 岳 小松原アンドゥレア 廣瀬寿子 深水央
■アートディレクター& Computer Graphic/斉藤浩一(az! firm)
■デザイン&DTP/大條千鶴子(az! firm) 東城由香里(az! firm) 南尾和美(az! firm)/藤田賢也(az! firm)
■デザイン&DTPアシスタント/山崎将貴(az! firm) 井上錦(az! firm)
■デザイン協力/大岡喜直(GORILLA)相京厚史(GORILLA)
■写真撮影/知久聡史 加藤昌人 水口哲二
■イラスト/牧野タカシ 新上ヒロシ 記村隆鶴 三浦ゆうま 中植茂久
■広告/林 承徳 笹川北等 吉川晋司 柴崎貴久 花島優史
■印刷/大日本印刷株式会社

The64DREAM
【7月最新情報満載号】 1998年5月21日発売

発行人●佐々山泰弘
プロデューサー●中川信行
発 行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編 集●〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 TEL03-3230-3642 FAX03-3230-0675
本 社●〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
販 売●TEL03-3211-2596
業 務●TEL03-3211-2568
広 告●TEL03-3211-2579 FAX03-3211-2584

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

ソフト発売は順調な波にのってまいりました

先月のこのページでは、任天堂ソフトにことごとく「未定」の文字がおどり、トホホの気分でありました…。でも今月、編集部にはついに『F-ZERO X』と『ポケモンスタジアム』の発売日が正式に決定したことが知らされ、まずは一安心。これを皮切りに、気をもんでやまなかった任天堂のソフト発売スケジュールがやっとカタチになって見えてきたような感じだ。それに呼応するかのように、サードパーティーソフトの発売日も続々と決定したのもうれしいぞ。この流れで、秋以降も順調に発売日決定のニュースが知らされそうな予感♪また来月アメリカで行われるE3でも、N64ソフトの隠し玉や、これまで情報薄だったソフトの情報、そして秋以降のソフト発売スケジュールがもっと具体的な形で伝わってきそうだ。本誌でもその情報は、来月号でどこより詳しくお伝えする予定なので、乞うご期待！

新作ソフトカレンダーの見方

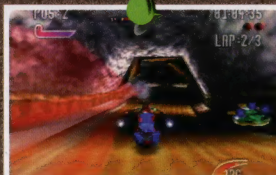
…発売日決定
…発売予想時期
…発売日決定マーク
…64DD版で発売予定
…今月加わった新タイトル

各ソフトは上から発売日順の並び。が、発売日の予定は変更の場合が多いので、メーカー発表の発売日とは別に、64ドリーム独自の発売予想時期も紹介してるってわけです。参考にしてちょ。

COMING SOON

(5月22日〜6月21日に発売)

今月の発売ソフトは4本。じめじめとした梅雨の季節がもうすぐやって来るけど、ランボルギーニやバイクを爽快にかっとばすもよし、パチンコにハマるもよし、日本初出場のワールドカップに先がけてその気分を味わうのもまたよしなのだ。

スーパースピードレース64
5月29日●6800円

エクストリームG
5月29日●6800円

パチンコ365日
5月29日●6980円

実況ワールドサッカー
6月4日●7800円

発売時期	タイトル
5月	スーパースピードレース64
	エクストリームG
	パチンコ365日
6月	実況ワールドサッカー〜WORLD CUP FRANCE'98〜
	デザエモン3D
7月	スターソルジャー バニシングアース
	F-ZERO X
	オリンピックホッケーナガノ
	スーパーロボットスピリッツ
	RAKUGAKIDS
	スーパービーダマンバトルフェニックス64
	チョロQ64
	64トランプコレクション〜アリスのわくわくトランプワールド〜
8月	ポケモンスタジアム
	新 レッキンボールズ（仮）
夏	新 フォーセーケン（仮）
	レブ・リミット
	忍たま乱太郎チャレンジパズル64
	キングヒル64-エクストリームスノーボーディング（仮）
秋	バンジョーとカズーイの大冒険
	ゼルダの伝説　時のオカリナ
	Let's スマッシュ
	TONIC TROUBLE
	BUCK BUMBLE
	爆笑人生64 めざせ！リゾート王
	ウルトラベースボール実名版64
	おねがいモンスター
98年・冬	新 テュロック2（仮）
	飛龍の拳ツイン2
	プロ指南麻雀「兵」
	金田一少年の事件簿（仮）
	フライトシミュレーター（仮）
	レースゲーム（仮）
未定	新 ウィンバック
	エルテイル（仮）
	ポケモンスナップ
	ぬし釣り64
	バイオテトリス
	実戦パチスロ必勝法
	キラッと解決！64探偵団
	SNOW SPEEDER
	ピカチュウげんきでちゅう（仮）
	MOTHER3（仮）
	スーパーマリオRPG2（仮）
	ウルトラドンキーコング（仮）
	コンカーズ クエスト（仮）
	ゼルダの伝説64（仮）
	カービィ64（仮）
	スーパーマリオ64-2（仮）
	ジャングル大帝
	シムシティー64（仮）
	キャベツ（仮）
	ボディーハーベスト（仮）
	NBAバスケットボール（仮）
	ゴルフ（仮）
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
	マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
	ファイティングカップ
	超空間ナイタープロ野球キング2
	ブレードアンドバレル
	ナイフエッジ（仮）
	HYBRID HEAVEN（仮）
	悪魔城 ドラキュラ3D（仮）
	超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）
	ラストレジオンUX（仮）
	シムコプター64（仮）
	動物番長（仮）
	巨人のドシン（仮）
	キャバリーバトル3000

ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ	
RAC	タイトー	5月29日	6800円	72	142
RAC	アクレイムジャパン	5月29日	6800円	76	142
ETC	セタ	5月29日	6980円	80	143
SPT	コナミ	6月4日	7800円	44	141
ETC	アテナ	6月30日	7800円	50	143
SHT	ハドソン	7月10日	6800円	22	140
RAC	任天堂	7月14日	5800円	10	142
SPT	コナミ	7月16日	6800円	48	141
格闘ACT	バンプレスト	7月17日	7800円	52	139
格闘ACT	コナミ	7月23日	未定	46	139
ACT	ハドソン	7月24日	6800円	38	139
RAC	タカラ	7月	6800円	54	142
TAB	ボトムアップ	7月	未定	57	142
ETC	任天堂	8月1日	6800円	12	143
ACT	アクレイムジャパン	8月	未定	-	139
SHT	アクレイムジャパン	夏	未定	-	141
RAC	セタ	夏	未定	-	142
PUZ	カルチャーブレーン	夏	未定	-	140
SPT	ケムコ	夏	未定	-	141
ACT	任天堂	秋	未定	20	138
ACT	任天堂	秋	未定	16	138
SPT	ハドソン	秋	未定	-	142
ACT	Ubiソフト	秋	未定	-	139
SHT	Ubiソフト	秋	未定	-	140
TAB	タイトー	秋	未定	-	142
SPT	カルチャーブレーン	秋	未定	-	141
SLG	ボトムアップ	11月	未定	56	140
SHT	アクレイムジャパン	98年末	未定	42	141
格闘ACT	カルチャーブレーン	98年末	未定	-	139
TAB	カルチャーブレーン	98年末	未定	-	142
ADV	ハドソン	98年	未定	-	140
SLG	ビデオシステム	98年	未定	-	140
RAC	ビデオシステム	98年	未定	-	142
ACT	光栄	冬	未定	34	139
RPG	イマジニア	未定	未定	-	138
ETC	任天堂	未定	未定	-	143
ETC	パック・イン・ソフト	未定	6800円	30	143
PUZ	アムテックス	未定	未定	-	140
ETC	サミー	未定	未定	-	143
TAB	イマジニア	未定	未定	-	142
SPT	イマジニア	未定	6980円	-	141
ETC	任天堂	未定	未定	-	143
RPG	任天堂	未定	未定	-	138
RPG	任天堂	未定	未定	-	138
ACT	任天堂	未定	未定	-	138
ACT	任天堂	未定	未定	-	138
ACT	任天堂	未定	未定	-	-
ACT	任天堂	未定	未定	-	138
ACT	任天堂	未定	未定	-	139
ADV?	任天堂	未定	未定	-	139
SLG	任天堂	未定	未定	-	140
SLG	任天堂	未定	未定	-	140
SHT	任天堂	未定	未定	-	140
SPT	任天堂	未定	未定	-	141
SPT	任天堂	未定	未定	-	141
ETC	任天堂	未定	未定	-	143
ETC	任天堂	未定	未定	-	143
ETC	任天堂	未定	未定	-	143
格闘ACT	イマジニア	未定	未定	-	139
SPT	イマジニア	未定	未定	-	141
SHT	ケムコ	未定	未定	-	141
SHT	ケムコ	未定	未定	-	141
RPG	コナミ	未定	未定	-	138
ACT	コナミ	未定	未定	-	139
SLG	トミー	未定	未定	-	140
格闘ACT	ハドソン	未定	未定	-	139
SLG	マクシス	未定	未定	-	140
ETC	開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	-	143
ETC	開発/パーラム(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	-	143
RAC	日本システムサプライ	未定	未定	-	142

読者が選ぶドキドキ N64ドリームランキング

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	3769pt	1(→)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	●任天堂 ●ACT ●カセット版／秋 64DD版／未定
2	1357	3(↑)	MOTHER3（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
3	1157	6(↑)	F-ZERO X	●任天堂 ●RAC ●7月14日
4	809	5(↑)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
5	716	4(↓)	ポケモンスタジアム	●任天堂 ●ETC ●8月1日
6	609	8(↓)	スーパーマリオ64-2（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
7	588	7(→)	チョロQ64	●タカラ ●RAC ●7月
8	556	9(↑)	ピカチュウげんきでちゅう（仮）	●任天堂 ●ETC ●未定
9	414	－	デザエモン3D	●アテナ ●ETC ●6月30日
10	396	13(↑)	カービィ64（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
11	343	10(↓)	シムシティー64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
12	336	15(↑)	ぬし釣り64	●パック・イン・ソフト ●ETC ●未定
13	335	－	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
14	288	14(→)	エルテイル（仮）	●イマジニア ●RPG ●未定
15	263	12(↓)	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え！～	●ハドソン ●ACT ●発売中
16	259	11(↓)	ポケモンスナップ	●任天堂 ●ETC ●未定
17	234	18(↑)	金田一少年の事件簿（仮）	●ハドソン ●ADV ●98年
18	209	－	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）	●任天堂 ●ETC ●未定
19	205	19(→)	ウルトラドンキーコング（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
20	178	－	超空間ナイタープロ野球キング2	●イマジニア ●SPT ●未定

ポイント数は読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、―は前回20位圏外のタイトル。集計期間…3月21日～4月20日。新作ソフトの期待度アンケートのため、この期間に発売済となるソフトは含まれません。

今月のお言葉

先月まで『ゼルダ』を追い上げていた『パワプロ5』が発売となり、ランクに多少の入れかわりを見せながらも、上位常連のソフトが落ちついた形の今月のランキング。その中でアテナの『デザエモン3D』が初登場10位。ユーザーが期待を寄せるソフトがある程度かたまってしまっている状況の中、ユーザーがもっと「ゲームを選んで遊べる」という点で、このソフトの登場した意味は大きいだろう。また5月下旬にアメリカで行われるE3では、N64ソフトの隠し玉や情報がわんさか出てきそうなので、今後は上位のソフトも大いに入れ替わる可能性大なのだ。

◆E3での新情報の出て来かたによっては、僕らの期待度も大きく左右するはずだ（写真は去年のE3会場）

コレが売れてるN64ソフトTOP10

ブルート全店売り上げ結果より/98年4月6日～5月5日

順位	前号の順位	PT	タイトル	発売日
1	1(→)	88.8	実況パワフルプロ野球5	98/3/26
2	2(→)	78.6	ヨッシーストーリー	97/12/21
3	－	79.9	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え!!～	98/4/30
4	－	77.3	FIFA ロード トゥ ワールドカップ'98	98/4/24
5	4(↓)	33.7	ファミスタ64	97/11/28
6	3(↓)	21.2	ディディーコングレーシング	97/11/21
7	7(→)	15.1	スーパーマリオ64	97/7/18
8	－	15.0	マリオカート64	98/3/2
9	10(↑)	14.7	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	97/8/7
10	－	12.3	64で発見!!たまごっち	97/12/19

PTは売り上げ本数のデータをもとに点数化。売り上げ状況のめやすにしてください。

PICK UP!

FIFA ロード トゥ ワールドカップ'98

ワールドカップ開催目前！このゲームで日本代表チーム初出場の興奮を存分に味わってみよう。ストレスのない操作感、グラフィック、動き、内容ともに編集部イチ押しだぞ。

N64でゲーム化してほしいマンガ・アニメTOP10

5月号読者アンケートより

順位	PT	タイトル
1	172	名探偵コナン
2	96	るろうに剣心
3	80	新世紀エヴァンゲリオン
4	78	ドラゴンボール
5	71	こちら葛飾区亀有公園前派出所
6	70	烈火の炎
7	56	すごいよマサルさん
8	47	ガンダムシリーズ
9	40	爆走兄弟レッツ&ゴー
10	38	Dr.スランプ

⬆本誌読者は男の子が多いので、少年誌のマンガに人気が集中。女の子だと上位は？

原作の良さを損なわないでね❤

好きな原作をゲームで遊びたいのはファン心理。そしてゲームとしてもきちんとしたものを遊びたいのもファン心理だよね。そういう点で64DD版で「これまでにない仕掛けで」開発中の『金田一』に期待してるんだけど、情報がまだ届かないのだ（泣）。も一少し待っててね。

以外で N64ソフトおもしろかったゲームTOP10

5月号読者アンケートより

順位	PT	タイトル	メーカー
1	249	バイオハザードシリーズ	カプコン
2	171	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア
3	143	ポケットモンスターシリーズ	任天堂
4	125	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス
5	81	電車でGO！	タイトー
6	58	グランツーリスモ	SCE
7	57	カービィシリーズ	任天堂
8	48	ダービースタリオンシリーズ	アスキー
9	46	桃太郎電鉄シリーズ	ハドソン
10	45	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト

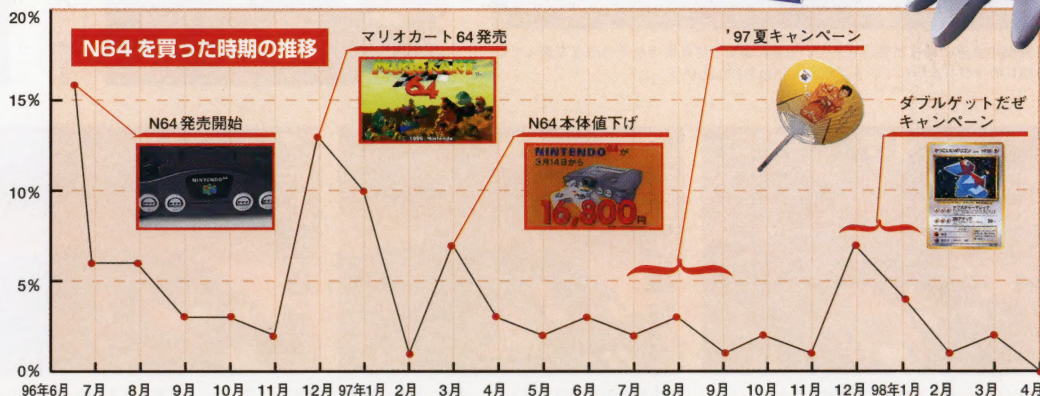
➡昨年のE3・カプコンブースにて。今年はここで新作N64ソフトがお目見えするのだ

『バイオ』、大作RPGをしのぐ！

第2弾が出てますますファンを増やした『バイオ』が堂々のトップ。カプコンはPSというマシンを生かした作品を『バイオ』として発売したが、次はN64と64DDならではの作品作りに取り組んでいるとのこと。E3でいよいよ発表なので、来月号では詳しくお伝えするぞ。

NINNTENDO64を買った時期TOP10

5月号読者アンケートより

順位	PT数	●買った年・月●
1	412	96年 6月
2	336	96年12月
3	246	97年 1月
4	187	97年 3月
5	178	97年12月
6	144	96年 7月
7	142	96年 8月
8	102	98年 1月
9	82	97年 4月
10	77	97年 8月

キラーソフトあってこそ、本体が普及するのだ

本体の発売以降を見ると、年末が1つの山であることと、値下げも普及に貢献してることが分かる。一方、キャンペーンはN64を買うきっかけにはあまりなってないような…。同じ年末でも96年は『マリオカート64』があったことが、97年末よりもN64を買った人が多い原因じゃないだろうか？どんなにN64の性能が良くても、キャンペーンを展開しても、ほしいと思うソフトがないとね…。というわけで、今後のN64購入者数を予想したのが右だ！期待のソフトがでるかどうかが今後のN64のカギなのだ。

●はみだしランキング● 本誌〆切直前になって『F-ZERO X』が7月14日、『ポケスタ』が8月1日に発売することが決定。バンザイ！このまま秋～冬とつっぱしれ、ロクヨン！

激震は7月14日に来る!

今年の夏は異常に熱い

- 発売元:任天堂
- 発売日:7月14日
- ジャンル:レース
- 価格:5800円
- 容量:128M
- プレイ人数:1～4人
- 振動パック:対応
- コントローラパック:未定

時速1000kmにもおよぶ猛スピードで疾走するマシン。マシン同士の衝突事故は当たり前の世界だ。しかもそれだけではない。走行中、ZやRトリガーを使うことで故意にスピンや幅寄せをして敵マシンにダメージを与えることができるのだ。うまく行けば自分はノーダメージで、相手をクラッシュさせることができるとか。4人対戦は当たり前ながら、1人プレイもより熱くなることだろう。発売日も決まったし、今から熱くなれ!

画面中央部、順位が表示されている横にある小さな数字がその時点で走っている残りのマシンを示している。画面は23台中22位ということ

アタックで敵をクラッシュさせると、画面右に撃墜の☆マークが

時速710キロものスピードで激突。衝撃が振動パックに伝わる

敵マシンに対して故意に幅寄せをするスーパー・ピラニア。明らかな走行妨害だ

静止画ではわかりにくいが、スピンアタック時はボディの周囲が光ったように見える

ジャック・レビンが乗るアストロ・ロビンに執拗に迫っていくスーパー・ピラニア

アタックするのはいいけど、その間のタイムロスは避けられない。戦略が必要だ

アタック以外の通常の衝突(フェンスや敵マシンとの)ではダメージを受けてしまう

画面右上がマシンのエネルギー。ぶつかりすぎて、ついにメーターがゼロになってしまった

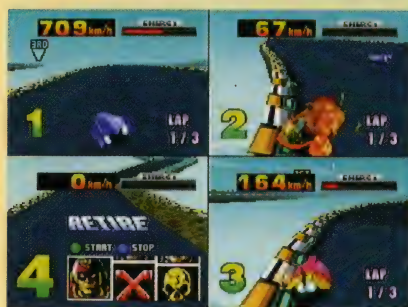
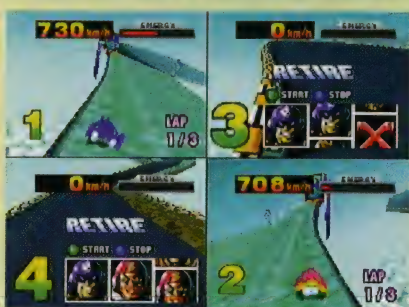
エネルギーがない状態でさらにダメージを受けるとマシンが発火。炎に包まれてしまう

そして…、大爆発を起こしてあえなくリタイアになってしまうのだ。ご愁傷様です

4人対戦に謎のスロット現る

4人対戦の画面上に「スロット」が…。これは3〜4人対戦で登場するもので、早々とレースをリタイアしてしまったプレイヤーが操作するものらしい。スロットの絵をそろえると何かが起こるらしいのだが…。この画面のスロットの絵には「ドクロマーク」に「×マーク」そして「パイロットマーク」があるけど、他にもまだあるのかも…。いったいどんなことがおこるんだろう。

◆4位のヘル・バイパーが早くもクラッシュ。すると…

◆リタイアと同時にスロットが現れた。Bがスタート、Aがストップだ

◆おっと2位のグリーン・ダッシャーもリタイアしたみたいだぞ

◆2つの画面でスロットが始まった。なんかちょっと怖いよね

◆おっと「×」がそろった!! でもレースに何がおこるんだろう…

今回のエントリーレーサーは「シンガー」と「運び屋」

KATE ALEN

スーパー・ピラニア

全宇宙に名の響く超人気女性シンガー。今までにも何回か「F-ZERO」グランプリのオープニングイベントで歌い、激しいダンスで観衆を魅了してきた。彼女の持ち前の運動神経と、人気からレースへの参加を決意した。愛機スーパー・ピラニアは色彩的には女性的なマシンだが、その性能はまだ謎である。

ROGER BUSTER

肩書きは「宇宙の運び屋」。頼まれればどんな危険な仕事でも引き受ける。今回は、受取人不在のエフゼロマシン「マイティ・ハリケーン」を預かってしまったので、その処置に困り、自らがパイロットになりレースに参加することにしたのだが…。

マイティ・ハリケーン

To Be Continued◆◆◆

ポケモンスタジアム™

POCKET MONSTERS' STADIUM

人気キャラが続々登場だ!!

今月も最新画面がどどーんと届いた『ポケモンスタジアム』。ついに一番人気キャラ「ピカチュウ」が登場したぞ!! しかも見て見て!! メチャ可愛いでしょ。表情もすんごい出ているし、もう絶対ピカチュウ命って感じじゃない? さらにさらにその技のグラフィックのすごさも見てちょうだい。これが実際にN64でバリバリ動くっていうんだから、あ〜早く見てみたいよね〜。君が大切に育てたポケモンたちが、もっとかっこよく戦える『ポケモンスタジアム』だから、きちんとゲームボーイで育てて、技とかも覚えさせておこうね。バグ技は絶対禁止だぞ。

●発売元:	任天堂
●発売日:	8月1日
●ジャンル:	対戦&図鑑
●価　格:	6800円(GBパック同梱)
●プレイ人数:	1〜4人

ポケモンスタジアムにピカチュウ登場!!

◆出た〜!! ルージュラだあ!! 64になって、その迫力がさらにパワーアップされたって感じ。一体どんな動きを見せてくれるのかな?

➡出ましたピカチュウの得意技、10まんボルト!! これをくらっちゃったらさすがのプテラもパルシェンも大ダメージだぞ!!

君の好きなポケモンは登場したかな?!

ついにピカチュウも登場!!のラインナップだ

続々と登場するN64でのポケモンたち。ゲームボーイでは平面的だった彼らもポリゴンを使って立体的になって、よりかっこよくなったよね。大きなポケモンは迫力が違うし、可愛いポケモンはさらにキュートになったし、今後はどのポケモンが登場するのかメチャメチャ楽しみだよね。君の好きなポケモンはもう登場しているかな？それとミュウやなみのりピカチュウなんかも対応するのかな？

◆ゴローニャも登場。通信ケーブルで交換しないと入手できないから、今のうちに交換しとこう

◆まさにバトルが始まろうとしている瞬間だ。ピカチュウがんばれ、負けるなプテラ

水ポケモン4匹もお目見えだぞ!!

今月は水タイプのポケモンがずらっと登場。凶暴ギャラドスもその巨体をふるわせての初登場。スターミーは「はかいこうせん」をぶっ放してるし…。彼らの活躍も楽しみだよね。でもピカチュウを始めとする電気タイプポケモンには分が悪いかもね。

◆スターミーの強烈な「はかいこうせん」だ。画面もすんごいハデになりそうだね

技のグラフィックもスーパーパワーアップだぜ!!

N64になって何がうれしいって、技のグラフィックが格段にすごくなったことにつきるよね。ゲームボーイでは表現できなかった技が超ハイクオリティな画面でバリバリ動くってんだからたまんないでしょ。君がポケモンに覚えさせた技がどんな画面で見られるのか、もーワクワクするよね。だから、いまのうちにゲームボーイ版でレベルをあげたり、技マシンを買ったりして、ダメージバツグンの強力技を覚えさせておこうね。特にそのキャラでしか使えない技なんかは絶対欲しいから、大切に育てようね。編集部が期待しているのはエスパータイプのポケモンの技だ。一体どんな画面になるのかみんなも想像してみてね。

↑パルシェンの「かげぶんしん」。画面の下がフワーっとにじんでいい感じ。「かいひりつ」がグーンとあがるぞ

↑ピカチュウの「スピードスター」だ。技を出す前の仕草なんかもあるみたいだから、その辺も注目だね。にしても可愛いよなぁ～

光に包まれてトレーナーの元へ…

これも本邦初公開の画面。バトル途中でトレーナーの所に戻すとこんな感じで戻っていくみたいなんだ。光の使い方がすごそうだね。

↑ゴローニャが光に包まれて帰っていくぞ。次のポケモンとチェンジするときはこんな画面になるみたいだ

↑ピカチュウと闘うルージュラ。あんまりきどっていると、ピカチュウの10まんボルトが……あら炸裂しちゃったみたい……痛そ～

これで20匹!! N64ポケモン次は誰かな?

64ドリーム2月号から紹介している『ポケモンスタジアム』のポケモンたちは図鑑のポケモンまで数えると20匹が登場しているんだ。下のメンバーがそう(コラッタとニャースは図鑑で登場してたぞ)次は一体どのポケモンが登場するのかな?

リザードン	スピアー	プテラ
カメックス	ゲンガー	ルージュラ
フシギダネ	イワーク	パルシェン
イーブイ	カビゴン	スターミー
アーボ	ゴローニャ	ラプラス
ストライク	ピカチュウ	ギャラドス

待つだけの価値ある新着画面28点一挙公開!

ゼルダの伝説®

時のオカリナ

ますます冴え渡る新着画面の数々! 発売延期でショックを受けていた人も、これで立ち直れるのでは? 僕らはとてつもなくすごいものを待っている…、あらためてそう確信できるだろう。今年の秋は熱いぞ!

●発売元:	任天堂		
●発売日:	今秋予定		
●ジャンル:	3Dアクションアドベンチャー		
●価 格:	未定		
●容 量:	256M	●プレイ人数:	1人
●振動パック:	対応	●コントローラパック:	未定

➧特殊アイテムの効果でも、炎の魔法でもない。これがN64版、驚異の回転斬りだ! 3D空間ならではの迫力ある動きに期待がバクハツ!

おとなリンク:VS.スタルフォス

右の写真は4月号で初公開された回転斬り。3カ月で、とてつもなくパワーアップした。実際の威力はプレイしてみないとわからないが、屈強なスタルフォスが吹っ飛ばされているのを見る限り、かなりの攻撃力と想像できる。それにしても、このグラフィック、すごすぎて、ため息が出るよ…。音まで聞こえてきそうだ。

最も重要な剣のアクション!

3Dになったことで、リンクのできる剣のアクションにも多くのバリエーションが生まれてきている。縦斬り、横斬り、前方突きなどがすでに公開されているが、やはりリンクと言えば回転斬りだろう。新画面を見てもらえばわかるとおり、剣先からオレンジのオビが尾を引くようにリンクの周囲を染めている。その有効範囲は、リンクが剣を持ったリーチよりも、さらに広がっている。つまり、ある程度敵との距離を取りつつ攻撃することが可能ということだ。先に挙げたような剣の新アクションはあるにしろ、必殺ワザという意味では回転斬り以外のものは今のところ公開されていない。開発初期に「回転斬りじゃなくて、ほかのいいものを考案中」(本誌97年2月号)という宮本さんの発言があったが、試行錯誤の結果、おなじみの回転斬りを、よりパワーアップしてひとつ上のレベルに押し上げることが「3D空間での戦闘に最も効果的」という結論に達したのだろう。くるりと回って敵を斬る。言葉にすると今までと同じだけど、そこにはまったく新しい体験が待っているはずだ。そう画面が語っている。

SFC GB　GB版にも採用された操作方法

SFC版のリンクはAボタンで剣を振った。Aを押しっぱなしにすると、いわゆるタメの状態だ。そのままリンクは向きを変えることなく移動できたので、タメながら敵に近づき、接近したらAを離し回転斬り! というアクションができた。この操作は、その後発表されたGB版にも採用されている。

◆回転斬りで敵が吹っ飛ばされるのは、SFC版でもそうでした。N64もタメ？ それとも3Dスティックをクルリ？

こどもリンク:おなじみの草刈りも64倍はかどるぞ!

攻撃手段以外の使い道があるのも回転斬りの魅力。その代表的なものは、SFC版でもおなじみの草刈りだろう。周囲の草を、剣を振り振り刈っていくのは面倒なもの。そんなときは回転斬りで一気に草刈りだ! なんで草を刈るのかだって？ 草の中にはルピーやハートが隠れているのです。これ常識。草刈り以外にも、SFC版ではなかったような使い道がきっとあると思う。回転斬りを使った謎解きが…。

◆SFC版での草刈り作業。世界中の草を刈り取りたかったが、画面がスクロールすると元通りに。空しい…

◆こどもリンクも回転斬りができるという証明の草刈り連続写真。これまで同様、剣を入手したら、即可能なアクションなのだろう。効果もおとな同様か？

◆攻撃だろうが、草刈りだろうが、やっぱりすごい威力の回転斬り。でもこんな激しく草刈りするリンクって、いったい…

 ※画面は開発中のものです。

輝くハープを奏でる謎の少年の正体は？

冒険の途中で何度も出会う謎の人物

意味ありげに登場した謎の少年…。誰だ、彼は、いったい？　任天堂から公表された資料には、彼のプロフィールについていっさい触れられていない。わかっていることは、リンクが行く先々で何度も出会うことになる、物語のカギを握る人物であるということ。ただそれだけだ。マスクのようなもので顔は隠されているが、女性ではなく男性であるらしい。年齢はおとなリンクと同じくらいだと思われる。やがてリンクと敵対することになるのか、それとも…？と、想像は尽きないが、それはさておき。なんとなく「未来からの使者」みたいなイメージがない？　宇宙人っぽいというか…。

◆謎の少年の正体も気になるが、リンクの立っている場所も気になる…。ここって、時空移動する「時の館」かなあ？　未来に着いたリンクの目の前に謎の少年が…、という展開？　アクション的な情報が多かった最近、ストーリー的な想像をかき立てられるひさしぶりの画面写真だ

◆リンクのオカリナに対して、黄金のハープを弾く少年。オカリナのメロディーとハーモニーを奏でるシーンなんかあるとうれしいぞ

◆寂しそうにオカリナを吹くリンクのイラストが公開された（右のイラスト）。音楽もたんなる演出ではない、重要な要素となりそうだ

ムービーで演出される謎の少年のシーン

さらに別の場所、別の時間と思われる場所での謎の少年。上下に黒いオビの入る画面なので、少年との遭遇シーンはムービーで見られるようだ。左下の写真では、リンクがオカリナを手にしている。オカリナを吹くと、この少年が現れるのか？　それじゃあ、SFC版の鳥だって。

◆砂漠のような場所に現れた謎の少年に駆け寄るリンク。だが少年は消えてしまう…。真夏のカゲロウのように。フェードアウトしていく画面効果にも注目

新アイテム「草笛」で愛馬を呼べ！ピィー！

馬って勝手にブラブラするのか？

ひさしぶりに、アイテムアイコンに新しいアイテムが登場した。アイテムの名前は「草笛」だ。馬から降りて辺りを探索していたら、いつの間にか馬から遠く離れた場所まで来てしまった。わざわざ戻るのも面倒くさいし、そもそも手綱をくくりつけたっけ？ 馬は勝手にブラブラしてるかも…。そんな時には「草笛」でピィー（音は想像です。ピューかもしれない）。馬が来た！ うーん、かっこいい。

◆ニンジンマークのミニゲームの仕様も謎のまま。草原だけではなく、街中を走ることもあるようだ

草笛

離れた場所にいる馬を呼び寄せるアイテム。その効果範囲は不明。馬を呼ぶほかにも何か使い道があるかどうかも不明。3Dスティックをグリグリすると、ビブラート（音がふるえるやつ）がかかる…、というのは勝手な想像。そんなこたぁないでしょう。

温度差実感！熱さと寒さと暖かさ…

空気を肌で感じるゲーム

一見バラバラの4パターンの写真をこうして並べてみると、宮本さんがずっと言っている「温度差の感じられるゲーム」という意味が伝わってくる。温度や湿度、光や匂いや風…。「空気を肌で感じることができるゲームに」というのは、最初から決められていたコンセプトだった。そんな高い目標にも、どうやら開発チームは近づいているようだ。秋なんてすぐだよ、すぐ。

◆初公開の「氷の洞窟」。ここもダンジョンか？ 厳しい冷気に、リンクも思わず体を縮こめる

◆さわやかな青空、まぶしい緑。駆け抜ける風が肌に心地よさそうなハイラル城周辺。こどもリンクも駆け出すぞ

◆溶岩の煮えたぎる灼熱の神殿。暑さ…、いや熱さに体が溶けてしまいそう。不安定な足場が多く、苦労しそうなダンジョンだ

◆突然穴から姿を現した巨大な敵！『スターフォックス64』のソーラーで戦ったボスを思わせる。強烈な炎にはじき飛ばされるリンク！危うし

リンク！危うし!!
次号へつづく！

バンジョーとカズーイの大冒険

今月はどんな冒険が2人をまっているのかな？

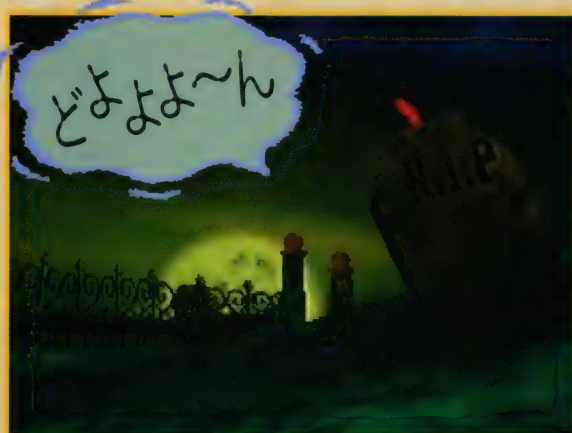
●発売元	任天堂
●発売日	秋
●ジャンル	3Dアクション
●価格	未定
●プレイ人数	1人

今月はこわ～いっ!!

おばけ屋敷の大冒険なのだっ!!

はい、みなさん。これが今回初公開のステージの画面です。そう、このステージってばとってもこわーい「おばけ屋敷」なんだな。ここはもともとふつーの教会だったものが、どーゆーわけだかおばけ屋敷になってしまったという場所らしい。これってやっぱり悪者の魔女のせい？ 困ったもんだね。

↑げげっ！なんじゃこのバカでっかいイスは？

↑こちらは敵キャラの「ガイコツおばけ」。上の方にはアイテムらしきモノもみえてますな

↑う～む、パイプオルガンもやたらとでっかいぞ。足で「ネコふんじゃった」とか弾けそうだ

↑なんか絵がかざってあるな～なんてなことを考えながら歩いていたら…

↑どど～んとでましたモンスター2匹！ しかもけっこう強そう！

バンジョー&カズーイ怒りの鉄拳!?

なんかどうみてもあんまり戦闘とかには向いてるようには見えないバンジョーとカズーイ。だけども冒険の旅に出ちゃった以上は時にはモンスターなんかと戦わなければならないことだってある。なぜならそれがゲームの主人公としての義務であり宿命なのだから…なんて大げさなもんでもないけど、とにかくこの2人がどうやって目の前にたちふさがるジャマな敵をけちらしていくか、けっこう気になるよね？というわけで新登場の敵キャラたちと、2人の戦闘シーンを紹介するぞ。

↑ぐげげ、でっかい恐竜みたいなやつの登場だ！こいつはなにもの？

↑ええい、墓石モンスターなんか破壊してやる！（寒い…）

・バンジョー★パ～ンチ！

↑墓石モンスターが迫ってきた！どうするバンジョー！

↓世のため人のため、今、必殺のバンジョーパ～ンチ！なんつってね

・カズーイ★アタ～ック！

↓後ろから正体不明の凶悪そうなヤツに追っかけられるバンジョー

↑カズーイ必殺の一撃！なかなか強いじゃないですか

敵か？味方か？なぞのキャラ

右はバンジョーの妹「チューティ」ちゃんです。だけど、今月問題なのはそっちじゃなく下の写真。星のついたスティックもってる羽根のはえた人。どーもこの人、魔女の妹らしい。ということは敵方のキャラなのかもしれないけど、そうは見えないし…。

↑どうやら名前がかわってしまったらしいバンジョーの妹

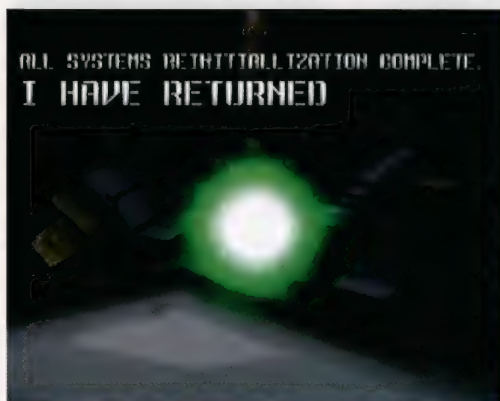
それじゃ、次回まで
バイバ～イ

STAR SOLDIER スターソルジャー VANISHING EARTH

高橋名人&開発者インタビュー敢行!

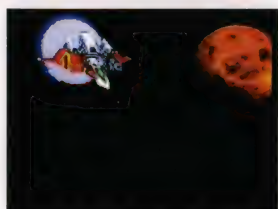
●発売元:	ハドソン
●発売日:	7月10日予定
●価　格:	6800円(予価)
●容　量:	96M+バックアップ
●ジャンル:	シューティング
●プレイ人数:	1人
●振動パック:	対応

1986年に発売され一世を風靡した名作シューティングゲーム『スターソルジャー』が装いも新たに帰ってきた。こんどは、当時キャラバンの大会でプレイヤーとして優勝を果たした高橋名人がプロデュース。縦スクロール2DSHTの決定版がここに誕生する。

AD2092年、人類は壊滅的な被害を受けていた ゼオグラードと名乗る存在によって…

⬆前作にあたる『ソルジャーブレイド』(PCエンジン版)で倒したゼオグラード軍が再び侵攻を開始

人類が壊滅的な被害を受けた中で、ジョン・ハワード率いる「SIA(Special Interception Airforce)」チームは、人類最後の希望とも言える最新鋭戦闘機「F92 Vソルジャーブレイド」を最前線に投入した。強行突破の末、致命的なダメージを受けつつも、ゼオグラード軍の最終ボス「デュオスコア」を破壊することに成功した。「F92 Vソルジャーブレイド」は「SIA」により回収され、その戦闘記録は地球に持ち帰られた。そして、人類には平和が訪れた…。だが、それは一時的なものであった。「デュオスコア」は倒したものの、その背景に潜む強大な存在により、ゼオグラード軍は徐々に息を吹き返しつつあったのだ。SIAは次のゼオグラード軍襲来に備え、回収された「F92 Vソルジャーブレイド」の戦闘記録をベースにした最新鋭戦闘機の開発に着手。4年もの歳月を費やし、「F98シリーズ」と名付けられた3機の戦闘機を完成させた。

そして…AD2098年。
ゼオグラード軍は2度目の侵攻を開始。
人類の存亡をかけ、再び奴等を迎え撃つ。

オープニングムービー紹介

シューティングの

ゼオグラードを迎え撃つ3機の最新鋭戦闘機

ゼオグラード軍の再侵攻に備えて開発された最新鋭戦闘機。それらには性能の違う3機のマシンがあり、それぞれ攻撃方法やスピードが異なる。通常弾は3段階にパワーアップし、特殊攻撃である「EX arms」により、前方集中攻撃(Forward range attack)、全方位攻撃(All range attack)を繰り出すことができる。より高い得点を繰り出すために、自分はどのマシンに搭乗するのが向いているのかをじっくり考えてほしい。なんせ、全7ステージにわたるゼオグラード軍の攻撃を迎え撃たなければならないのだから…。

↑通常攻撃の55mmバルカン。1発が、WWⅡ前期の中戦車に搭載された戦車砲なみの威力だ

↑前方集中攻撃のミサイル。前方に向かってミサイルを乱射して敵を撃破する

↑全方位攻撃のファイアボム。周囲に爆発を巻き起こし、周囲の敵をせん滅する

ベニディウム F-98 VENIDIUM

「F98シリーズ」1号機。標準的なスピードを持ち、後方にも発射できる「55mmバルカン」(現代の主力戦闘ヘリ「アパッチ」のバルカンで30mm)を装備している。「EX arms」の前方集中攻撃では無数のミサイルを、全方位攻撃では周囲に爆発を巻き起こす「ファイアボム」をそれぞれ装備。非常にバランスがよく、初心者向きの機体である。

↑前方に高い攻撃力を発揮するレーザーガン。レーザーというだけあって敵を突き抜ける

↑「EXアームス」前方集中型の極太レーザー。目の前にいる敵を全て焼き付くす

↑全方位型のメガレーザーは、全方向にレーザーを連射。いざというときに使える武器だ

ラシラス F-98 LATHRUS

「F-98シリーズ」2号機。3機中最も速いスピードと、前方に対する圧倒的な攻撃力を誇る「レーザーガン」を装備している。「EX arms」は前方集中攻撃には「極太レーザー」全方位攻撃には全方向にレーザーを乱射する「メガレーザー」をもつ。後方の攻撃に弱いものの、1点集中型の高い攻撃力と最速のスピードを持つので上級者に向いている。

王道ここにあり!

↑波打つビームを前方に発射する「EXアームス」の巨大波状ビーム

↑前方だけでなく、左右の敵にも攻撃をすることができるウェーブガンを標準装備している

ウィステリア
F-98 WISTERIA

「F98シリーズ」3号機。スピードは他の機体よりも劣るものの、後方以外の全方向に攻撃が可能なウェーブガンを装備している。「EX arms」の前方集中攻撃は「巨大波状ビーム」、全方位攻撃は、自機を中心に放電攻撃をする「GBボム」を搭載。あらゆる方向から攻撃してくる敵軍に対して連続ヒットを狙うことができるように設計された機体だ。

↑自機を中心に電撃攻撃をするGBボム。ヒット数をかせぐために画面の中心で発動させる

高得点を取るための新システムを紹介

ヒットコンボ

一定時間内にどれだけ自弾を敵に連続ヒットさせるコトができるかで累計的にスコアボーナスが入るシステム。画面右上の数字はヒット数を示し、2本あるゲージの内、下の長い方が、コンボの受付時間を示す。敵の出現パターンを把握し、広範囲の攻撃を使用することで、より高いコンボが狙える。このゲームで高得点を出すためには、このコンボのつなげかたがキーポイントだ。

↑長いゲージがゼロになるとコンボが終わり、画面にボーナススコアが表示される

↑右上がヒットコンボの数。つなげ方によっては1万ヒット以上も可能なのだ

ローリング

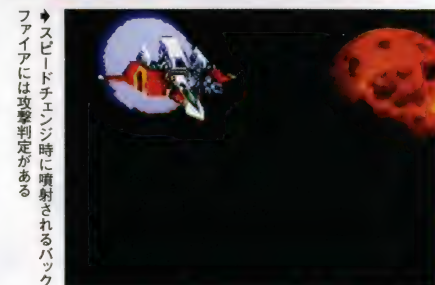
緊急回避行動として「ローリング」が装備されている。ローリング中は無敵状態になり、敵のいかなる攻撃をも跳ね返すことができる。さらに、この跳ね返した攻撃が敵にヒットすれば、ボーナスとしてポイントも加算される。ローリングの操作は、Rトリガーを押すか、方向キーを左右にすばやく入れるだけ。ただし、Rトリガーでのローリングには硬直時間が発生する。

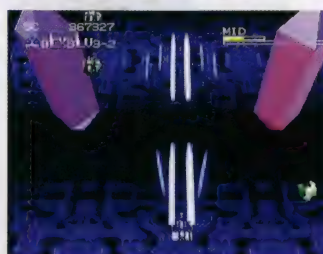
↑回避行動というよりは、得点をかせぐために使用することの方が多いかも

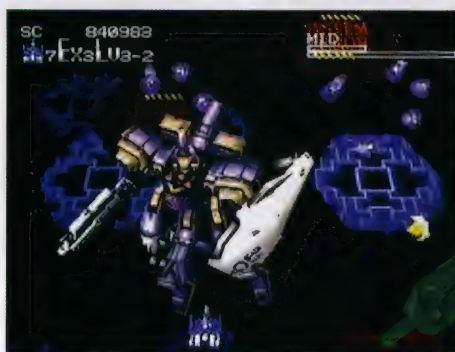
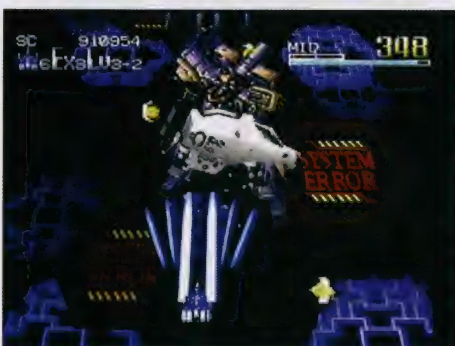
↑より高いヒットコンボを目指そうとすると、このローリングは不可欠だ

バックファイア

自機は3段階のスピードチェンジが可能である。当然スピードが上がるにつれて自機をコントロールするのが困難になるが、コレをうまく使いこなすのがエキスパートへの道と言えよう。また、スピードチェンジの際に噴射される「バックファイア」には攻撃判定が存在するため、後方への攻撃手段を持たないラシラスやウィステリアにとっては重要な攻撃方法となるだろう。

↑スピードには「LOW」「MID」「HIGH」の3段階がある。うまく制御できるかな?

↑スピードチェンジ時に噴射されるバックファイアには攻撃判定がある

ステージ1 演習シミュレーション

ゼオグラード軍との闘いを前に、シミュレーターを用いた演習を行っていると、そのコンピュータにゼオグラード軍が侵入してきた。否応なしに実戦へと突入するF98。そして現れたのは…あの「デュオスコアVer.3.3C」であった。

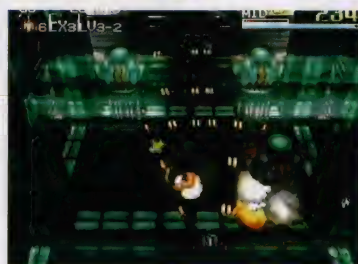
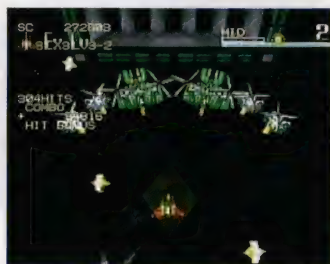
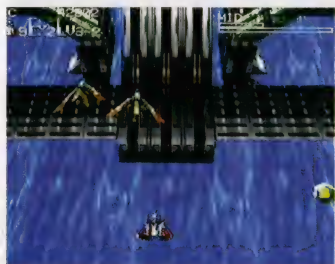
↑シミュレーター内に現れたデュオスコア。バトルステージは模擬戦闘空間だ

↑一見3Dに見えるが、ゲームは完全に2D空間で進められていくのだ

ステージBOSS
デュオスコアVer.3.3C

前作『ソルジャーブレイド』の最終ボス。右手のビームライフル、頭部から乱射される弾丸、背中にあるホーミングミサイルポッドなどの攻撃に加え、左手に装備したシールドで攻撃を遮断してくる。攻守の要である両腕を撃破しても、その攻撃がゆるむことはない。最初にしてこの敵とは…。ゼオグラード軍おそるべし!!

ステージ2 太平洋上軍事プラント

シミュレーター内に侵入してきた敵を撃退したSIAは、ゼオグラード軍に制圧された太平洋上の軍事プラントを目指す。輸送機「エイブラハム2」から発進し、敵機をせん滅するという任務をおびてプラントに侵入するF98。容赦なく降り注ぐ敵の攻撃は、いつもの演習とは比較にならないほどのすさまじいものであった。

◆シミュレーターを乗せていた輸送機から太平洋プラントに向けて飛び立つF98

◆太平洋を、軍事プラントに向けて進んでいく。敵の攻撃は演習の比ではない

ステージBOSS
デスインテグレイト

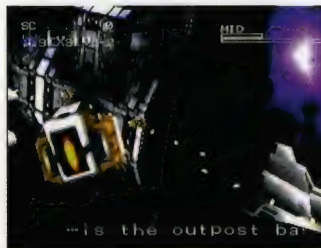
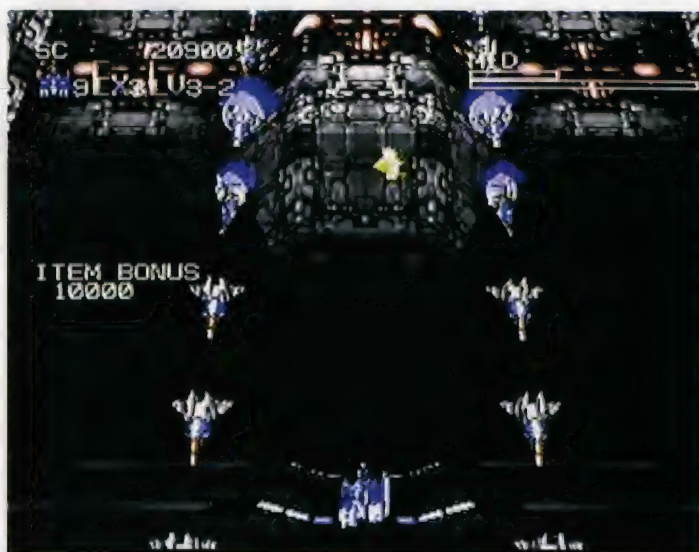
プラントからの脱出を試みるF98を阻むかのように巨大戦闘機が離陸してきた。翼部分に搭載された多数の砲門からの攻撃や、巨大なバックファイア等の攻撃を仕掛けてくる。最終兵器と言っても過言ではない超極太レーザーは、エネルギーの充填時間はあるものの、あっと言う間に逃げ場を失ってしまうほどの威力を持つ。

◆デスインテグレイトから発射される超極太レーザー。発射されるまでに少し間があるがすさまじい攻撃だ

◆これがバックファイア!? 機体の大きさはかなりあるがF98のバックファイアとは大違いだ

◆オプションのようなものからレーザーバリアーのようなものが張られている。これも奴の攻撃か!?

ステージ3 火星中継基地

火星上にある中継基地を急襲したゼオグラード軍に地球政府軍の艦隊が苦戦している。F98はその援護に向かうことになった。中継基地周辺だけでなく、基地内にも侵入した敵を倒すため、通風口から発着ロビーへと進んだ。そして、格納庫で待っていたものは…。

←軍事プラントから直接発射されたF98は宇宙空間へ突入した

←まずは火星上にある基地をめざして進まねばならない

ステージBOSS：ダークフォース

格納庫の柱をなぎ倒しながら現れる超巨大戦車。自機を中心に周囲を回り込みながら攻撃を仕掛けてくる。中でも、主砲の一撃はスピード、攻撃範囲ともに侮りがたい。ローリングを使いこなせなければ秒殺されるだろう。もはや戦車と言うよりは、動く要塞だ。

◆格納庫の柱をなぎ倒しながら登場するダークフォース、って天井が落ちるぞ

◆自機を中心に回り込みながら攻撃を仕掛けてくる。後ろに回られることも!?

◆飛んでくる弾丸の数は多い。ローリングを駆使しないとやばい状況に…

◆これが敵の主砲か!? 攻撃範囲がスッゲー広い!! うまくかわせるだろうか

高橋名人おおいに語る！ 開発直撃インタビュー

『スターソルジャー バニシング・アース』のプロデューサーである高橋名人と、開発担当の中村充氏に直撃インタビュー。十数年前、子供達のアイドルとして活躍していた名人が目指したシューティングとは…。まずは実際にN64上で動いているゲーム画面を見せてもらいながら、両氏に話を聞いてみた。

高橋利幸氏
ハドソン宣伝部長
86年に発売されたFC版『スターソルジャー』で、秒間16連射を達成。子供達のアイドルとして多方面で活躍。

中村充氏
スタソル開発担当
ハドソンの札幌本社で『スターソルジャーバニシング・アース』を開発中。SHGにはかなりの思い入れを持つ。

――このゲームを作るきっかけを教えて下さい。

高橋：とにかくシューティングを作りたかったんですよ。ハドソンというのは「プロト論」（※1）というのがあって「作りたいものを作れ」といわれた時にシューティングを作ろうということでチームができたんです。というのも今の状況だとシューティングを出しても売れないだろうというのがあって、作りたくても作りたいと言えなかったんですね。で、実際にスタートしたんですが、中村くんたちは「ソルジャーブレイド」（※2）の方向で作りたかったらしいんですよ。で、上（上役）の方は、丁度N64が発売される頃だったので、もっと3Dでポリゴンバリバリのシューティングにした方がいいんじゃないかと言われたんですが、僕としては、見た目は3Dでもゲーム的には2Dだろうと思っていたんですよ。それで、じゃあ「スターソルジャー」でいこうってことになったんですよ。

――最初は3Dになる可能性があったんですね。

高橋：ええ、でもシューティングの基本は「撃ってやっつける」ことだと思うんですよ。3Dになって迷路みたいなのにぶつかって死にたくないじゃないですか。昔のキャラバン（※3）はそれで燃えたからね。今のシューティングは爽快感というか、やった!! ってのがないですよね。敵の弾を避けるんじゃなくって、敵より速く攻撃して、いかに攻略するかっていうほうがいいんじゃないかっていうのが僕のこだわりなんですよ。

――画面を見ると、かなり出来ていますよね。

高橋：ええ、後はチューニングだけのところまで来たんですけど、これが大変なんですよ。以前『ガンヘッド』（※4）を作った時にマスターの1週間前にチューニングを変えたら、すんごいイイ出来になったんですね。だから、マスターができるまでは毎日電話して言い合ってますよ。電話代大変かもね（注：ハドソンの開発は札幌。名人は東京です）。

――どこらへんを詰めるのですか？

高橋：僕は『スターソルジャー』のキャラバンの時に小学生だった人……だから、今は20から24くらいの人かな。彼らに合わせたいんですが、開発としては今の小学生に遊んでもらいたいというので。で、難易度として小学生には「ビギナー」普通の人に「ノーマル」。そしてあの頃の小学生には「マスター」というように変えてみることにしたんですよ。具体的には敵の出現ですとか、弾の撃ち方などのチューニングの違いですかね。でもまだまだマスターまでに変わると思いますよ。操作的にはかなり昔の感覚に近づいてきているんで、今のゲームかなって言えるのはボス敵の演出部分くらいですかね。

――3Dスティックはどうですか？

高橋：それは慣れですよ。今回は十字キーも使えますし、やりやすい方でやればいいんですが、僕は十字キーですね。やっぱり（笑）。

中村：僕は3Dスティックですね。慣れなんですけど……。

――ハドソン特製スティックは出ないんですか？

高橋：たぶん出ないですね。他にシューティングのラインナップがあればハドソンとしては考えますが……。とりあえずこれが売れてくれないと（笑）次ないっすからね……。

※1　プロト論…これから作ろうとするゲームのひな形を作り、それを元に「作る、作らない」「面白い、面白くない」などを判断し、制作ラインにのせていくかどうかを判断するという理論。

※2 ソルジャーブレイド…92年にPCエンジンで発売されたシューティングゲーム。

※3 キャラバン…ハドソンが毎年夏に行っているイベント。ゲーム大会を行ったり新作ソフトを遊べたりする。かつて高橋名人が毛利名人とFC版『スターソルジャー』で対戦したのもこのキャラバンでの出来事だ。

※4 ガンヘッド…89年にPCエンジンで発売されたシューティングゲーム。同名の映画が原作になっている。

なんとゲームはほぼ完成していた!! 最後のチューニング（難易度の設定や、敵キャラの出現タイミングなどを調整する作業）を残すのみ。これなら発売予定日が遅れたりすることはなさそうだね。次は気になるゲームの内容について聞いてみたぞ。

中村：まずは自機ですが、3種類ありまして、ボムをそれぞれ2種類もっています。前方集中型と画面全体型の2種類ですね。それと、自機の周りにシールドが出るんですが、これは自機をローリングさせると出ます。しかも、ローリング中は敵の弾をはじき返してくれて、それで攻撃できるようにもなります。ボス戦など特殊な攻撃をしかけてくるヤツにも対抗できますよ。

高橋：ただし、すんごいぶっといレーザーなんかは跳ね返せません。それまで返しちゃうと、ボス1発で死んじゃったりしますから（笑）。

中村：スピードの切り替えも機体の種類によって違うんですが、それぞれ3段階もっていますし。バックファイアでの攻撃も健在です。また、ボムの残っている数やローリングでの敵弾はじき攻撃によるボーナスもあります。また、左上にゲージがあるんですが、これはコンボなんですよ。敵を続けざまにやっつけていくとコンボがあがっていって、ボーナスがあがっていくんですよ。

高橋：ちょっとヘタだと2～300くらいで終わっちゃいますけど、上手い人だと2000から10000くらいまでいけますよ。

中村：敵を連続で倒すということなんですが、左上のゲージが黄色から赤になる前に敵を倒せばコンボはつながっていくんですよ。ですので、敵を逃がしてしまったりすると、その時点でコンボは終わってしまいます。

高橋：で、その上の小さいゲージ（※5）が連射スピードです。ハドソンの64パッドを使うと大体1秒間に26か28連射くらいですね。連射があがるとゲージが赤→黄色→青に変わっていくんですよ。

――これは名人の腕の見せ所ですね。

高橋：今日は僕、筋肉痛で（笑）。いや、昨日、店頭用のビデオ撮影があったんですよ。そのときは黄色までいったんですけど、今日はダメですね。そういった意味で昔の肉体を酷使するゲームになっているなぁという感じですね。でもこすり（※6）はだめですよ。Bボタンとか Cボタンも使いますしね。私だけに有利という（笑）話も……。

中村：ローリングは大体1秒なんですよ。今はスティックを切り返すと出るんですが、ずっと出しているとその切れ目に当たって死ぬことがあります。ですので出すタイミングとかも大事なので、かなりテクニックが重視されると思いますね。苦手な人はRボタン1発で出るんですが、硬直時間があるので逆に厳しいですかね。

――ステージ数はどれくらいですか？

中村：ステージ数は全部で7ステージです。

高橋：今月号ではまだ出せない……んですが、ステージのどこかで裏ルートがあるんですよ。そこにはまだ秘密もありますよ。

――今回はスコア表示もすごいですね。

高橋：昔の12万点なんてかわいいもんですよ。
中村：5分間モードでは億を越えますからね。
高橋：それさ、100点とかにしといて、最後に億ってつけたら(笑)。
——他の機体についてはどうですか？
中村：青い機体は前方集中型のレーザーを使う機体です。また、機体スピードも3機種の中では最高です。その分後方の攻撃がしにくいですけどね。緑の機体は逆にスピードが3機種の中では一番遅いんですが、広範囲に攻撃ができるようになっています。ローリング時間も一番長いですね。

※5　短いゲージ…画面右上の短いゲージは「ラピッドファイアバー」と呼ばれるもので、28発を最高として毎秒何発発射されているかをゲージの色で表示したもの。ゲームには、オート連射機能も搭載されているが、それだとゲージの50%弱にしか満たない。高橋名人のような16連射まではいかないにしても、オート連射以上の連射が可能な人は自らの力で連射したほうが高い攻撃力を得ることができるだろう。

※6　こすり…ボタンを爪などでこすることにより連射すること。通常のボタン連打よりもスピードが速い場合が多い。

ヒミツのルートって…。実は、取材に行った編集部にはこっそり見せてくれたんだけど、思わず「あっ、これは!!」っていう感じ（どんな感じだよ!）だったぞ。そのうち誌面でも紹介していくのでそれまで楽しみにしていてくれ。

——企画がスタートしたのはいつごろなんですか？
高橋：企画をスタートさせたのは、「プロト論」が始まった頃ですのでおととしの11月くらですね。そこからいろいろ動かしてみて。で、中村くんたちは、さっきも言ったとおり、『ソルジャーブレイド』の方向で動かしていて去年の夏のキャラバンで出したんですね。僕は『スターソルジャー』でいきたかったので、そのときは何も言わずに黙っていたんですよ。彼らがキャラバンでいろんな意見を聞きたいと言ってましたのでね。で、そこで何を言われたのか知りませんが(笑)『スタソル』の方向にいきたいと(笑)。
中村：実際、子供たちには評判がよかったんですよ。でも、あれこれいろんなものがついていたんですけど、じゃあ、今度はそれをとっぱらってみて、またプレイしてもらったんですよ。そうしたら、何回も遊んでくれるんですね。というのがうれしかったんですね。で、じゃあこっちでいこうということになって。

高橋：3Dの世界にずーっといるとうっぷんが溜まって来るんですよ。で、避けるゲームよりは撃つゲームをやりたかったですしね。プログラム的には僕もわからない部分はあるんですが、チューニングに関してはかなり口を出していますね。
——例えばどんな注文を出すんですか？
高橋：ここの敵はこうじゃないだろう!! こうしてこう弾を撃たないと、とかね。かなり細かいことまで言ってますね。昔やっていたこだわりがあるじゃないですか。今のシューティングの状況って確かに数は少ないし売れなくなってきていてはいるじゃないですか。だから、一度原点に戻ってみようよ。で、基本はやっぱり『スタソル』なんですね。これでチューニングをビシっと決めればシューティングの王道として楽しんでもらえますからね。
——名人の連射は今でも健在ですか？
高橋：いやぁ～どうでしょうねえ。（プレイを始める）あっ、いきますね黄色いゲージまで(笑)。なんだスゴイじゃん、まだ。全盛期はこの連射が30分くらい持ちましたけど……さすがに持久力はもうダメですね。

◆連射となるとたんにコントローラの持ち方を変える名人。このスタイルで秒間16連射だぞ

——2分、5分モードのスコアは保存できるんですか？
中村：2分間、5分間モードでのハイスコアはパスワード表示がされるようになっています。ですので誌上でもイベントができるんじゃないですかね。
高橋：イベントはやりたいですね。あと考えているのは全国の高橋名人募集ってのはどうかなって。名前が高橋でゲームが上手い人を募集(笑)、例外的に毛利と橋本はOKみたいな(笑)…。それは冗談ですけど。
——名人プロデュースは最初から決まっていたんですか？
高橋：最初はここまで関わるはずではなかったんですよ。普通は出来たソフトが開発からあがってきて、それを宣伝としてどう料理しようかという仕事なんですが、このソフトに関しては最初のプロトから関わっているんです。普通はそのプロトからラインにするために品評会みたいのが社内であって、30本くらいのプロトから製品になるのは5本くらいなんですね。僕個人としてはシューティングを作りたかったので、プロトの段階から僕がプロデュースで、僕の名前バンバン使っていいからってラインにするためにやってましたからね。それくらい思い入れがあるんですよ。
——それでは最後に…、開発で苦労されたのは何ですか？
中村：エントリー関係（敵キャラなどの出現のタイミングなど）は最後まで自分の中でも答えが出ないくらい悩んでいますね。あとは64って画面がにじんじゃうんですよ。それをはっきりクリアに出すこととかですね。ずいぶんハッキリ見えるようになりましたよ。また、今回はシューティングを作りたいスタッフのみで作っていますんで、みんながみんなそれぞれこだわりを持っているんですよ。そこをまとめるのが大変ですね。ただ、みんなが目指しているのはおもしろいゲームですから、きっとうまくいくんじゃないかと思っています。

◆インタビューが終わってプレゼント用のサインを書いてくれる高橋名人。貴重なインタビューありがとうございました

今回のインタビューで分かったこと。それは、高橋名人、中村氏、共にシューティングゲームに対してすっごいこだわりを持っていると言うこと。愛するが故に「SHTの原点に立ち返り、王道を追求したい」と思って今回のゲームを作っているわけだ。最後にリリース資料にあった高橋名人の言葉を紹介しよう。

どうしてシューティングって売れなくなったんだろう…。演出の派手さにかたよったものや、どれだけ敵の攻撃を避けられるかばかりを追求したものが多くなってきたよね。そのへんに疑問を感じていたんだけど、シューティングの本質は、敵の攻撃より早くこっちの弾を撃ち込むってことじゃないかな。形は違えど、西部劇の決闘シーンのような緊張感。シューティングの原点ってそこでしょう。だから「撃つ」ということに没頭できるシューティングゲームを作りたかったんだよね。左手の技術より右手の感性。「名人」と呼ばれていた頃を思い出して（今も呼ばれてるけど…）、まわりの背景すらも気にならないほど敵との対戦のみに集中できるようなゲームを作ってみたつもり。もちろんオート連射もついていながら、あえてそれをオフにして自分の力で撃ちまくれるってのもこだわりで入れてみた。センスではなく自分の肉体的能力が反映されるゲーム。昔のシューティングゲームはだから熱かったんじゃないのかなぁ。今作においては、常に表示されている「連射ゲージ」もその指標の一つ。自分を磨けば磨くほど、必ず手応えがかえってくるゲームと自負しています。

ハドソン宣伝部部長
高橋利幸

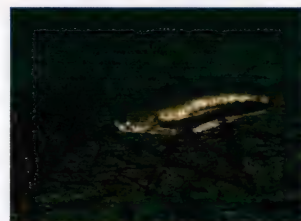
ぬし釣り64

新登場！この手でぬしをつり上げろ！

●発売元：	パック・イン・ソフト		
●発売日：	未定		
●ジャンル：	釣りRPG		
●価格：	6800円		
●容量：	128M	●プレイ人数：	1人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	対応

あの『ぬし釣り』が、ついにN64にも登場だ！

◆こういうきれいな風景の中で、魚を釣ったらきもちいーだろーな

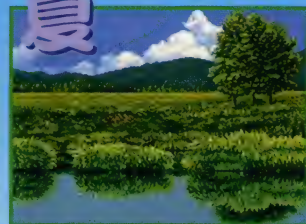
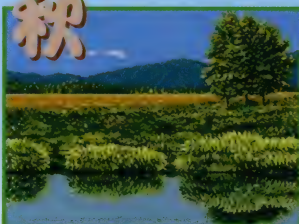
FC時代以来の息のなが〜い釣りゲーの人気タイトル、「ぬし釣り」シリーズがとうとうN64に登場だ！ …っていうのはこれまで「毎月新聞」のページでお伝えしてきてるよね。そんなこんなで今回はよーやく本格的に紹介できることになったので、ここは一発、どどど〜んと最新情報を公開してしまおうというわけだ。64ではどんな「ぬし」が登場するのか？ キミは釣り上げることができるか？

◆そして、水面下にはお魚さんがうようよ（いるといいなあ）

いったいどんなゲームになるのかな？

今回の『ぬし釣り64』では、6人家族のなかから自分のキャラクターを選ぶことができる。だれを選ぶかによって、どの魚が「ぬし」になるのかが決まるぞ。しかし、家族でぬしに挑むなんて…なんかカッコよすぎるよね。といっても、家族全員でそろって釣りに行くわけじゃなくて、それぞれ別のお話になるんだけどね。ちなみに、マップの方は下の写真のような感じ。釣り場の風景がとってもきれいだね。おまけに同じ場所でも季節によって景色が全然違ってたりして、すっごくいい感じなのだ。

◆これが移動画面のようだ。ま、今までのと似た感じ

◆おもわずぼーっとしてしまうぐらいきれいな風景だね

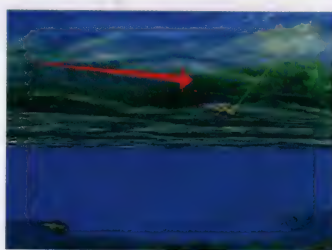
季節によって変化する景色！

春　夏　秋　冬

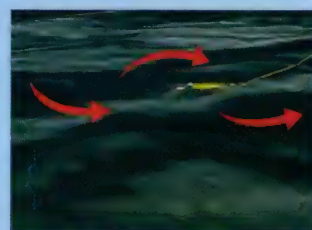
ところで、「ぬし」をどーやって釣り上げるのかな？

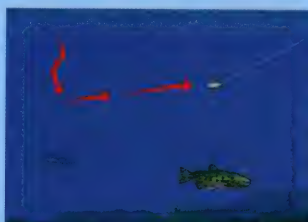
さて、「ぬし」を釣りあげるのがこのゲームの目的なわけだが、問題はどーやって釣るか、というところ。釣りのやり方はウキ釣り、ミャク釣り、投げ釣り、ルアー釣り、毛針釣りなどなど、いろんなやり方がある。これらを釣りたい魚や場所によって使い分けていくわけだ。どんな釣りができて、それらをどうやって使い分けるのかなど、くわしいことはまだちょっとわからないので、そのへんは来月以降の続報を待っててね！

なんかルアーの種類とか動きもすごそう！

とにかくやたらと種類があるのだ

そーゆーわけで今月は、いろんな釣り方の中でも、ルアー釣りについて紹介してみよう。一口にルアーといってもいろんな種類があって、場所や天気や釣りたい魚によって使い分けなきゃならない。だからこのゲームでも30種類以上のルアーが用意されている。だけど、今回はその中から3つだけ紹介してみよう。

それじゃ、いってみよう！

ホッパー

「トップウォーター」という種類のルアーのうちの1つ。名前のとおり水面をピョコピョコ飛び跳ねているように動かして使うのが特徴だ。夏場に天気の良い湖で使うと有効だぞ。

スプーン

スプーンの先のようにカーブした金属の板にフック（針）をつけたシンプルなルアーだ。ゆらゆらと沈んでいき、引くとクネクネ動くのが特徴。キラキラ光るボディに引かれて魚が食いついてくるぞ。

ワーム

ミミズ（ワーム）そっくりに作られたソフトルアー。動かし方もミミズに似せて、浮き沈みを繰り返すようにしてやろう。虫嫌いな友達をおどろかすのにもピッタリ！（って、そんなことしないように）

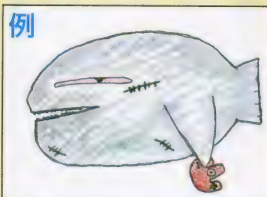
輝け！ぬし釣り選手権！

というワケで、先月にひきつづいて「輝け！ぬし釣り選手権」イラスト＆ぬし情報の募集です。入賞者には豪華賞品がプレゼントされてしまうという太っ腹企画、みんなでどんどん応募してね！締め切りは6月末日だよ！

●パックインソフト大賞（3名）

キミが考えたぬしのイラスト大募集。大賞になったイラストはTシャツにしてプレゼント。おまけに『ぬし釣り64』のソフトもプレゼントしちゃうぞ！

例

ふくもち画

●64ドリームあんたが大賞（3名）

きみのまわりにいるぬしの写真やお話を募集。受賞者には特製メダルと豪華64ドリームグッズをプレゼント！

例　もっちー談：「S県K市にある釣り堀の金魚釣りコーナーには、体長40cmにおよぶまっ白な金魚がいるという。これまで数多くの釣り人がこの白い金魚、通称「モビー・ディック」に挑んだが、釣り上げた者は1人もいない」ってなかんじでよろしく！

永久保存版！64ドリーム特製「ぬし釣り魚類図鑑」！

魚はこんなところに住んでるんだ！

さて、釣りといえばポイントを見極めることが大事。ポイントを見極めるためには魚の生態を知ることがと〜っても大事。というわけで、魚たちがどんなところにいるのかを紹介してみよう。と同時に、背景や魚のグラフィックのキレイさにも注目だ！

注！
この地図は編集部で作ったものです！ゲーム中のマップとはぜーんぜん違いますからねっ！

池の小川

タナゴ

池

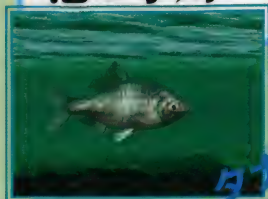
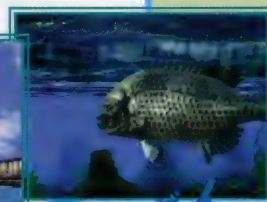
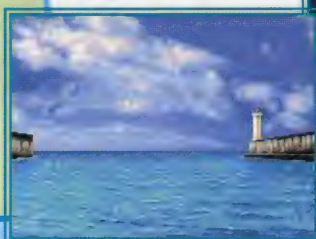
ライギョ

ブラックバス

つり堀

釣り堀

ヘラブナ

河口

クロダイ

海の画面があるんだけど、今回の『ぬし釣り64』で海のステージはあるのかなあ？

沿岸

カワハギ

近海

シロアマダイ

防波堤

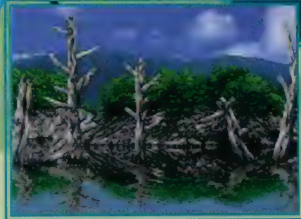
イシガレイ

ホントの釣りにもとっても便利！（…かもしれないけど自信ない）

渓流

イワナ

山上湖

ニジマス

中流

オイカワ

清流

アユ

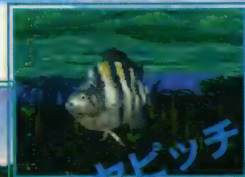
下流

コイ

砂浜

コチ

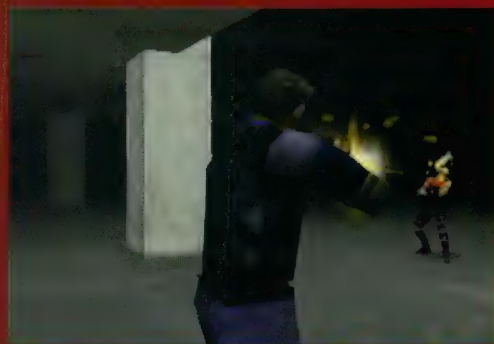
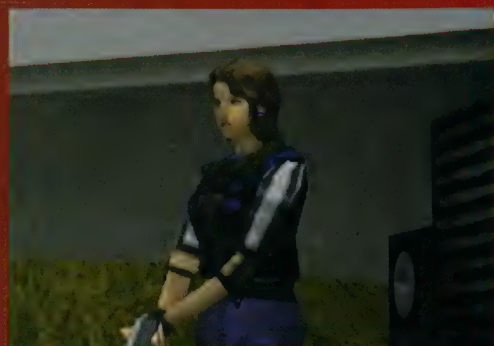
南海の離島

オヤビッチャ

他にもたくさんいるんだけど…

今回はまあ、こんなところで。このマップは編集部で魚の紹介用に仮に作ったモノだけど、いずれはゲーム中のマップなんかも紹介できるかもしれないから、続報をたのしみに待っててね！

光栄参入第1弾ソフト登場!

WINBACK ウィンバック

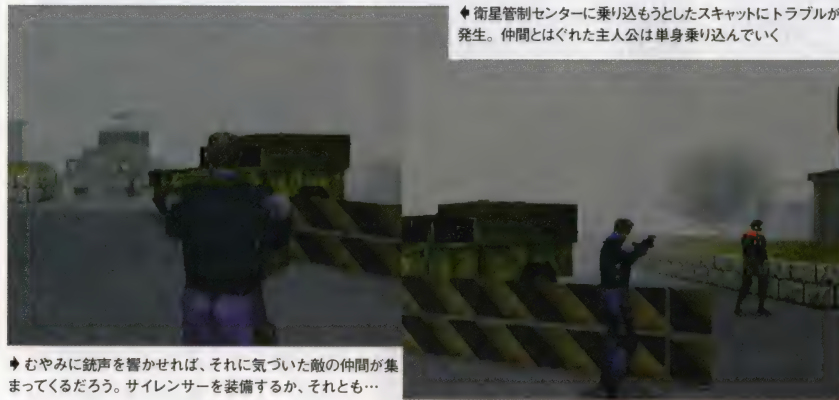
●発売元：光栄
●発売日：98年冬予定
●ジャンル：3Dガンアクション
●価格：未定
●容量：未定
●プレイ人数：1人
●振動パック：対応
●コントローラパック：対応

あの光栄がついに動いた! 3Dガンアクションを発表

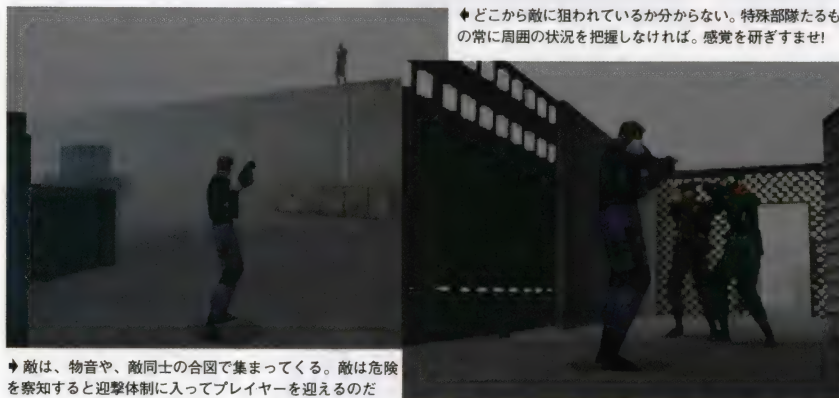
N64への参入を表明していながら動きのなかった光栄がついにタイトルを発表! しかも光栄としては今までなかった新しい分野のガンアクションだ。プレイヤーは、特殊部隊の一員となって、テロリスト集団に占拠された衛星基地の奪還を目指して闘うというストーリー。独自の思考を持つ敵を相手に、時には戦闘を回避し、時には手当たり次第にやっつけたり…。どこから襲いかかってくるかわからないテロリスト達の攻撃をかわし、数多くの部屋をくぐり抜けて進んでいく。緊迫感をたっぷり味わえてしまうゲームなのだ。

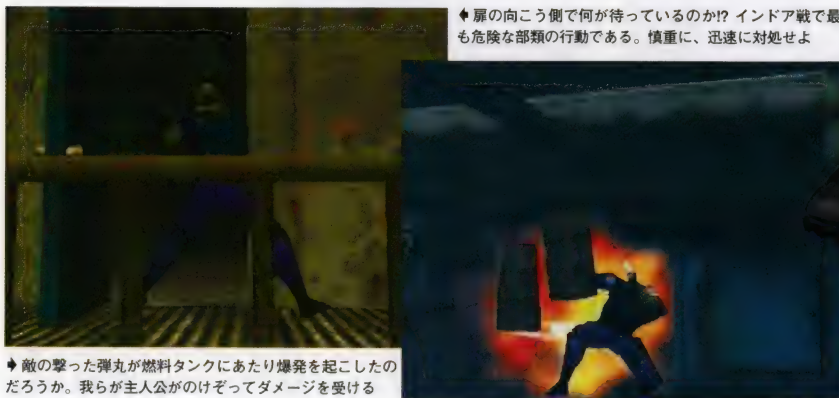
↑敵はそれぞれが所定の任務をもっていて、物音や、味方の合図等によって集まって来たりする。時には隠れることも必要だ

↓プレイヤーは特殊工作部隊の一員となってテロリスト達に占拠された衛星基地に乗り込む。ストーリー性も高そうだ

制限時間内にミッションを遂行せよ

無差別攻撃を目的とするテロリスト集団が、宇宙衛星兵器の管制センターを占拠した。攻撃が行われる前の制限時間内に「衛星兵器の奪還、またはその機能の停止」という任務が、対テロ部隊である「S.C.A.T.」にくだされた。プレイヤーは実際に制限時間内に任務を遂行する必要があり、その行動や行動時間によってストーリーや結末が分岐していく…。

♦衛星管制センターに乗り込もうとしたスキャットにトラブルが発生。仲間とはぐれた主人公は単身乗り込んでいく

♦むやみに銃声を響かせれば、それに気づいた敵の仲間が集まってくるだろう。サイレンサーを装備するか、それとも…

♦どこから敵に狙われているか分からない。特殊部隊たるもの常に周囲の状況を把握しなければ。感覚を研ぎすませ!

♦敵は、物音や、敵同士の合図で集まってくる。敵は危険を察知すると迎撃体制に入ってプレイヤーを迎えるのだ

♦扉の向こう側で何が待っているのか!? インドア戦で最も危険な部類の行動である。慎重に、迅速に対処せよ

♦敵の撃った弾丸が燃料タンクにあたり爆発を起こしたのだろうか。我らが主人公がのけぞってダメージを受ける

これが主人公だ!!

ジャン リュック クーガー
Jean-Luc Couger

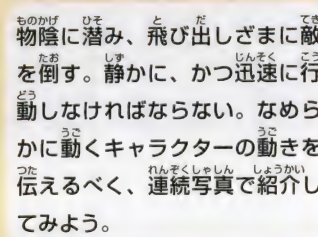
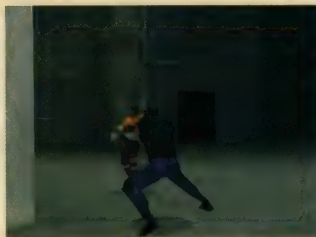
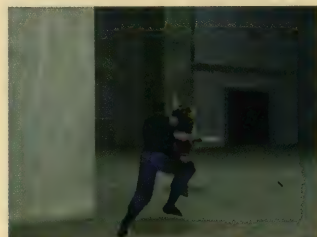
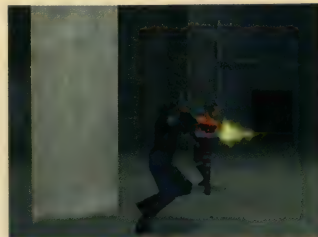
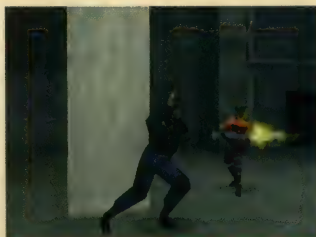
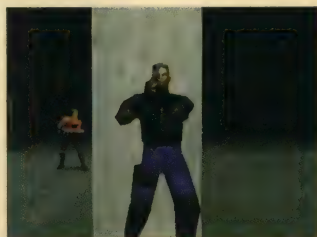
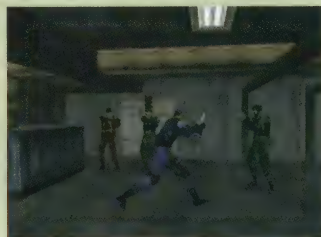
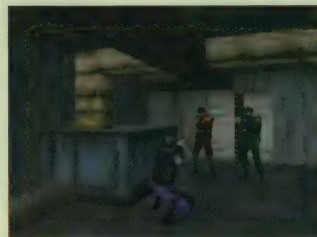
対テロ特殊部隊「S.C.A.T.」の隊員。急襲を専門とする班に所属し、状況判断能力は特に優秀。性格は、冷静沈着で非常にクール。身長177cm、体重77kg。27歳の白人男性。

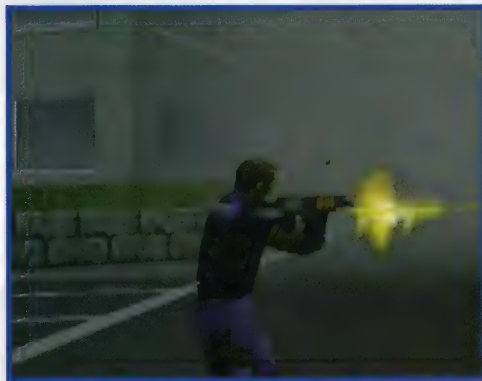
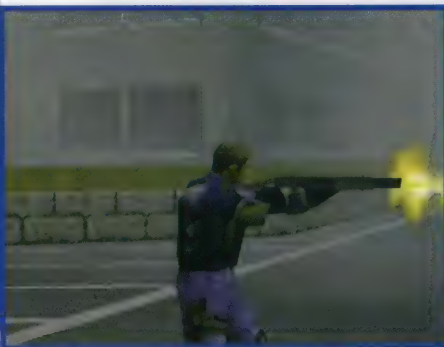
98年冬発売

祝! 光栄N64参戦!!

「S.C.A.T.」の作戦立案担当。狙撃班所属。明朗活発で頭脳明晰な美人で、ゲームのヒロイン的存在。さっぱりとした性格で多少男勝りな所も。165cm、49kg。24歳の日系3世。

A.M.S.システムでリアルな動きを再現

壁際に潜んでからのショット、銃のリロード、警戒しながらの行動など、主人公の動きだけでも450ものモーションパターンが用意されている。また、プレイヤーの操作を常に反映しモーションデータをリアルタイムに計算するという「A.M.S.（Active Motion System）」を搭載することにより、限りなくなめらかに動くのだ。

物陰に潜み、飛び出しざまに敵を倒す。静かに、かつ迅速に行動しなければならない。なめらかに動くキャラクターの動きを伝えるべく、連続写真で紹介してみよう。

数人もの敵を相手にするのに、もたもたしてはいられない。すばやく飛び出してたちどころになぎ倒す。状況判断能力が試される。

10種類以上の銃火器が登場

◆実際に世界各国の特殊部隊が使用している「H&K（ヘッケラー&コッホ）MP5 A5」をゲーム中でも使用する。写真では、スライドストックバージョンに見えるが、今の所定かではない

◆細かい弾を広範囲に発射する散弾銃。映画「ターミネーター2」でシュワちゃんが使っていた「FRANCHI SPAS12」を使用する

ガンシューティングを銃火器なしに語ることはできない。このゲームでも、主人公が使用する、ハンドガン、ショットガン、マシンガン、手榴弾、ワイヤレス爆弾に加え、敵が使用する火炎放射器、ロケットランチャーなど、ディテールにこだわった武器が登場するようだ。現在、編集部に届いているバージョンの写真では、銃器の細かい部分までは判別できないが、実在する銃火器が多数登場する予定だ。これならガンマニアの方々も堪能することができるだろう。

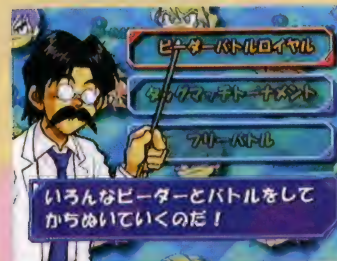
➡テロ集団の主要メンバーの1人。両手のサブマシンガンをイヤと言うほど乱射するキレた奴。180cm、76kg 28歳。赤毛の白人
"ハニーコム"バンデラス
Honeycomb Banderas
➡テロ幹部の主要メンバー。腕に入墨らしきものがある。210cm、120kgの巨漢。31歳、いかにもキレた感じの白人
"ルナティック"ダイク
Lunatic Dike
⬇暗視スコープを装備し、暗闇での戦闘を得意とするテロ集団のメンバー。顔が見えず、細かいデータは不明
"ダークアサシン"ジン
DarkAssassin Zin
➡テロ集団「Crying Sheep」のリーダーで大佐と呼ばれている。183cm、78kg 41歳の白人
ケネス　コールマン
Keneth Colman
じんぶつしょうかい
人物紹介
➡225cm、222kg。ゴリラのような大男。テロ集団の幹部で対戦車用ミサイルランチャーを使う。入れ歯が総金歯という趣味の悪いヤツ
"ビッグフット"ガント
Big Foot Gunt
➡人殺しを好み、ケネスの右腕として働く男。主人公のライバル的存在。181cm、21歳。愛用武器は、大口径の「デザートイーグル」
セシル　カーライル
Cecil Carlyle
➡スキャットに衛星兵器ガルフの停止命令を出した国防庁長官。51歳。口ひげ有り。ロマンスグレーのリーゼント
ジョージ　レノン
George Lenon
➡スキャットの隊長で作戦指揮を担当する。通称ダン。いぶし銀の雰囲気を持つ38歳。183cm、白人
ダニエル　スチュアート
Danniel Stewart

今月もいくぜ!

スーパービーダマン バトルフェニックス64

●発売元	ハドソン
●発売日	7月24日
●ジャンル	アクション
●価格	6800円
●容量	未定
●プレイ人数	1～4人
●振動パック	非対応
●コントローラパック	対応

熱く燃やすぜビーダー魂!

↑おお?巨大ロボットか?どんな動かしかたをするんだ?

『バトルフェニックス64』発売日決定!

5月号で初登場した『ビーダマン』だが、このたび発売日が7月24日と発表され(ま、あくまでも予定だけど)、タイトルも『スーパービーダマン　バトルフェニックス64』となったぞ。キミのN64で熱いバトルが楽しめる日も近いわけだ!こりゃめでてぇや!というわけで今月は出血サービスの大紹介だっっ!

↑このゲームのタイトルにもなってる「バトルフェニックス」。もちろんゲーム中にも登場するぞ!

↑あれれ?あなたはDr.タマノでは?

いろんなキャラとバトルしまくれっ！

このゲームは、さっきも説明したとおり「ビーダマン」でコンピューターや、ほかのプレイヤーと対戦していくというものなのだが、ゲームの中では原作のマンガに登場するキャラクターや、ゲームオリジナルのキャラクターたちがキミの分身として、自分のビーダマンを駆使して激しいバトルを繰り広げてくれるわけだ。ここではそういったキャラクターや、それぞれのビーダマンについて説明していこうと思うわけだが…うわっと！突然何だ！

ちょっと待ったぁ！
おいらたちと
ビーダマンたちのことなら、
おいらに説明させてよ！

戸坂玉悟

…なんだ玉悟か。それじゃ、せっかくだから頼もうかな。読者のみんなにもわかりやすく説明してくれよ。

というわけで、使えるキャラクターについて玉悟から説明してもらうぞ！（とは言ったものの…大丈夫かなあ…あー不安だ）

タマゴのビーダマン
ファイティングフェニックス

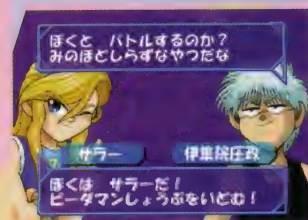
原作に登場したキャラ

まずはオイラたち、マンガの「爆球連発！スーパービーダマン」にも登場するキャラクターについて紹介…しようと思ったんだけど、オイラ、丸馬、サラーの3人については先々月にとっくに紹介されてるんだよね。だから今回は簡単に復習するだけにしとこう。それでいいよね？

ガンマのビーダマン
ワイルドワイバーン

サラーのビーダマン
スティングスフィンクス

そして……

北条明と伊集院圧政もそれぞれマンガと同じビーダマン（「ユンカー・ユニコーン」と「ケーニッヒ・ケルベロス」）で参戦するぞ！

◆ほら、このよーに画面にもしっかり伊集院が

ゲームオリジナルのキャラ

西部丸馬

『バトルフェニックス64』に登場するのは原作に出てきた連中だけやない。ゲームオリジナルのキャラやビーダマンもおるんやで。そいつらについてはワシが紹介したる。

パンダコマンダー

◆オリジナルキャラ「パンダ使いのユッケ」のビーダマンや。かわいい女の子やけど手加減せんぞー

ハガネ

◆「風魔のイッタ」のビーダマン。忍者みたいなかっこやな。忍術みたいな技を使ってくるんやろか？

どんなやつらが登場するんだ？

バーストギガンテス

◆円大作のビーダマン。原作でおなじみのアイツがゲームオリジナルのビーダマンで参戦や！

ニャンコロファイター

◆こちらも原作キャラがオリジナルビーダマンで参戦というパターン。原作通りにマヌケなのか？

クールガンナー

◆スティンガーグッズのビーダマン。なんかみるからにアメリカンてなかんじのやつやな

登場するキャラクターはこれだけやないで。さらに、秘密のキャラも何人か登場するんや。どんなヤツがでるかはいまんところナイショやけどな。それじゃこの辺でマイクをスタジオにお返しするでー（<スタジオってどこじゃ（笑））。

ビーダーモードでひたすらバトれ！

今回は3つのゲームモードのうち「ビーダーモード」について詳しく紹介してみよう。ビーダーモードというのは自分以外のビーダーを相手にビーダマン競技で対戦するモードなのだ。このモードをプレイするときはプレイタイプを次の3種類の中から選ぶことができるぞ。

1)ビーダーバトルロイヤル

ほかのビーダーと勝ち抜き戦を行うモード。どの競技で対戦するかは相手が指定してくる。何人と戦うかはレベルによって決められる。レベルは「ひよっこビーダーカップ」「スーパービーダーカップ」「キングオブビーダーカップ」の3つ。

2)タッグマッチトーナメント

2人のビーダーでタッグマッチを行う。人間同士で2人協力プレイができる。

3)フリーバトル

好きな競技を指定して遊べる。2人対戦プレイが可能。

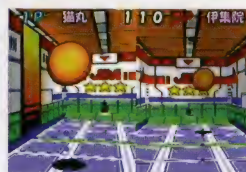
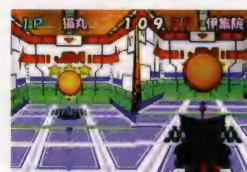
…というあたりがビーダーモードで選べるプレイタイプなわけだ。それでは、今度はビーダマン競技それぞれについて、説明していこうと思うのだが……。

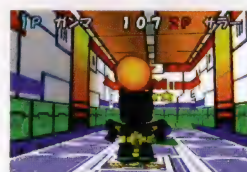
これがビーダマン競技のすべてだ！（その1）

おっと、
ビーダマン競技については
ボクから説明するよ
かまわないだろ？

このゲームでは10種類のビーダマン競技が用意されているんだ。このうち、「恐竜玉入れバトル」と「トロッコシューティング」は5月号で紹介しているから、今回は残った8種のうち5種について説明しよう。のこりは来月に紹介するからね。ちなみに、各競技は大きく分けて「照準タイプ」と「軌道タイプ」がある。タイプによって操作法や、「締め撃ち」を使ったときの効果が違うので気をつけてくれ。ま、操作法なんかについては別の機会にってことで、競技についての紹介をはじめるよ。

エアボールバトル（軌道タイプ）

浮かんでいるボールを撃ち合い、相手のコートに落とす競技。それぞれのコートにはトゲトゲが敷き詰められている。トゲは普段はパネルに隠されているが、ボールが触れるとパネルは消えてしまうのだ。ボールがトゲに触れるとボールは割れてしまい、この時点でゲームは終了だ。相手のコートでボールを割るか、制限時間が終了した時点でボールを相手側のコートに送っていれば勝ち。

◆最初はこのようにあぶないものは隠されているのだが…

◆ちなみに画面は2分割だ（まあ見ればわかるか…）

◆しだいにパネルがなくなってトゲがむき出しになってくる

◆おおっと、ボールがとんできた！うまくはじきかえせよっ！

モグラたたきバトル（軌道タイプ）

穴から現れるモグラたちにビーダマをぶつける。もぐらは4種類いて、ビーダマをぶつけたときの点数が種類によって違うぞ。制限時間が終了した時点で稼いだ点数が多いプレイヤーの勝ちなので、なるべく点数の多いモグラにビーダマを当てたほうが有利だぞ。

◆こんなかんじでモグラがぴょこぴょこ出てくるのだ

◆なんかサングラスかけたヤツラまで……出てきてしまったようだが

◆って、もしかしてきみらはモグラじゃなくてカッパでは？

◆うーむ、いろんなやつがいるなあ。コレ全部たたけといわれてもなあ？

ビリヤードバトル（軌道タイプ）

フィールド内の球を交互にビーダマで撃って、ポケットに落としていく競技。交互に5回ずつ球を撃った時点で得点の高いプレイヤーの勝ち。この競技では相手が撃つ時には自分は球になってフィールド内にいる。自分がポケットに落とされたら一回休みになってしまうぞ。

◆このような状態になっているボールをポケットに落とすんだ

◆さーて、どこにぶつけてやるのかな？ いちばん当てやすいのは…

◆こうやってビーダマの軌道を決めてやろう。うまく当てるんだぞ

◆よし！うまく当たりそうだ！ばっちりきめてくれ！

パンダダーツバトル（照準タイプ）

左右にスクロールしている画面の中に登場するパンダの持っている的を撃って得点を稼ぐゲーム。ただし、まちがってパンダを撃ってしまうとワシントン条約違反で（大ウソ）減点だ。制限時間が終了した時点で点数の高いプレイヤーの勝ちだ。

⬅このパンダたちが持っている的を撃ち落としてやるんだ

⬅ちょっと君たち！パンダをねらってどうするんだ！

⬅これは当たったところかな？点数表示らしきものが

⬅しかし、なんだかイヤな顔のパンダだなあ。気のせいだと思うけど

パワークラッシュ（照準タイプ）

目の前に現れるターゲットを破壊する競技。16個のターゲットを先に破壊するか、制限時間が終了した時点で相手より多くターゲットを破壊したプレイヤーが勝ち。各ターゲットには弱点があり、そこを撃つと1発で破壊できるから、早めに弱点を見つけだそう。

⬅なぞの的。いったいこりゃなんだい？ぱっとみただけじゃわからないね

⬅王冠ってなんかみるからに点数高そうだよね。ねらってみよう

⬅ヘリコプターだ！うまくビーダマをぶっつけて叩き落とせ！

⬅当たった瞬間かな？なんかボカーンて感じで火花がちってる

ところで「ビーダマン」ってばやっぱり…

おもちゃのほうも気になるでしょう

つーわけで、タカラさんに聞いてみました。「現在発売中でいちばん新しいビーダマンはどんなんですかー」「はーい、これでーす」。ほー、アニメの「ボンバーマンビーダマン爆外伝」にでてくるやつですね。「ビーダアーマー」とか「キャラビーダマン」とかがあるんですか、なるへそ。

キャラビーダマン

⬆いままでのビーダマンをアニメにあわせたデザインにしたモノ。各500円

爆外伝コレクション

⬆バトルに使うよりもコレクション向け？よりアニメのキャラに近い形になっている。各280円

ビーダアーマー

ホワイトゲイル

⬆しろボンのビーダアーマー。3発のビーダマを連射できる。680円

ブルースナイパー

⬆あおボンのビーダアーマー。照準器とバレルがついて正確なショットができる。580円

レッドバスター

⬆あかボンのビーダアーマー。2つのビーダマを同時に発射できる。580円

イエローシューター

⬆きいろボンのビーダアーマー。強力なドライブボールが発射できる。580円

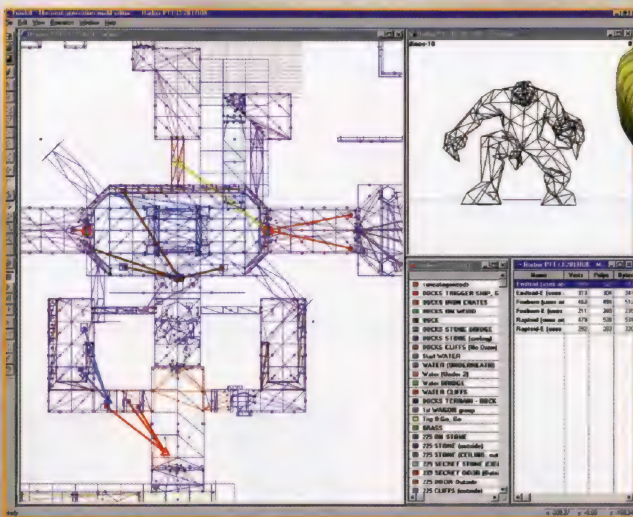
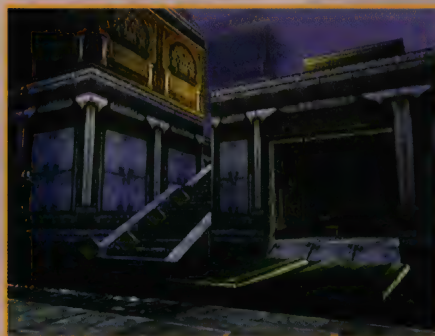
鋼蒼竜

⬆敵のビーダアーマー。11mmの鉄球を発射できる。580円

…というわけで今回は「爆外伝」シリーズのビーダマンを紹介してみました。また機会があればおもちゃのほうもどんどん紹介していくから期待しててね！

はみだしクン

忘れてる人も多いと思いますが、2月号で募集した「闘魂プレゼント」の当選者を発表します。遅くなってごめんなさい（いろいろあったんだよ…）。
Tシャツ（大阪府／日下智恵子　熊本県／松本良二）　バッグ（岡山県／数木正人）　キーホルダー（京都府／伊藤陽平）　プロマイド（新潟県／稲田隆史　熊本県／岡田幸司　兵庫県／山崎航）

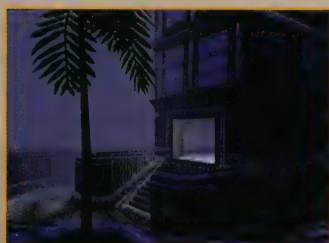
➡こんな風に『テュロック2』は作られている。開発を担当しているのは前作と同じくイグアナエンターテインメントだ

◆前作では、ジャングルなどが多かったが、今度は少し近代的な感じがある。建物の外観はもとより、内装にもこだわっているので、より緊迫した室内戦が起こるだろう

3Dアクションシューティング『テュロック』の続編が日本で発売されることが決定！ アメリカではわりと早い段階から開発が行われていたけど、日本での発売は今まで未定だった。が、ついにあの野生児テュロックが帰ってくる!! 前作でも、恐竜などの敵の動きや美麗なグラフィックなどに高い評価が寄せられていたけど、より数段のパワーアップが期待される。しかも、今度は従来の1人プレイモードに加え、4人対戦のできるモードも搭載されるらしいのだ。いったいどんなことになるのか…。

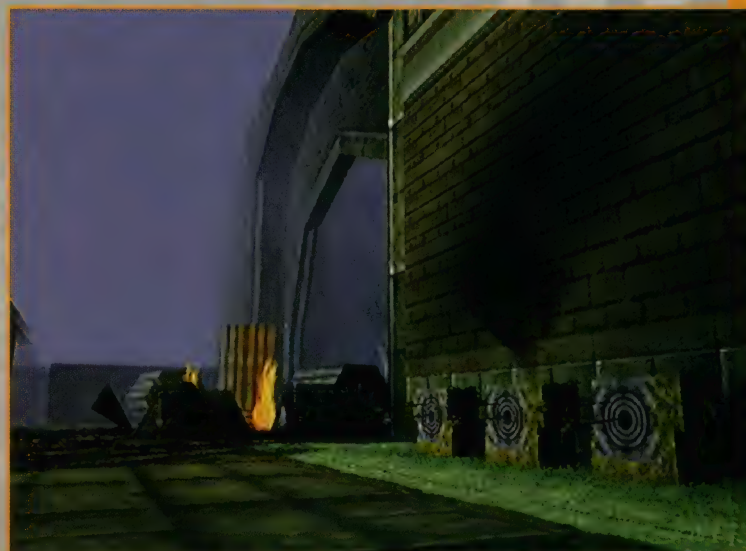
あの野生児が帰ってくる!!

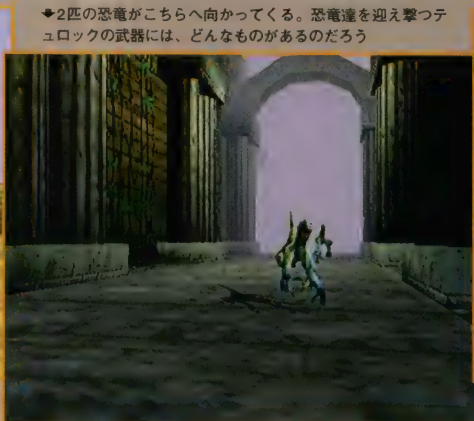
本誌が入手した情報によると、全く世界観の異なる８つのステージがあり、そのステージが、いくつかのエリアに分かれているようだ。画面写真を見ると、宮殿のような近代的な建物や石作りの橋、大砲のようなものまで転がっていたりもする。前作には無かった中世時代風のステージもあるように見える。さらに、前作よりもストーリー性が重視されるようだし、仲間か敵かは分からないが、女性キャラも登場するらしい。テュロックに襲いかかる敵には新しいAI（人工知能）が搭載され、闘いはより激化するに違いない。

◆とある建物の内部風景。イスなどの調度品もしっかりと作り込まれているので、臨場感がある。これだけできてると、座れたりして

◆ゲーム画面が綺麗なので、この写真がイメージCGなのか実際のゲーム画面か判別できない

◆石造りの橋の上で何かが爆発している。テュロックの武器でやったのか、それとも敵か…

◆塔のような建物が見える。いかにも金持ち（!?）そうな人が住んでそうだけど…

◆エイリアンが出てきそうな、気味の悪いデザインの空間。出て来るんだろうなぁ、やっぱし

◆砦のような場所だろうか!? 荷台（?）が爆発しているのが見えるが…、もしかして戦争中? どうも中世のヨーロッパ風でもあり、19世紀ごろのアメリカのようでもある。全然違う架空の場所かも…

◆新AIを搭載した恐竜達は、前にもまして狂暴化しているようだ。よりすばやく、より滑らかにおそってくる

◆2匹の恐竜がこちらへ向かってくる。恐竜達を迎え撃つテュロックの武器には、どんなものがあるのだろう

◆左には牽引砲が、手前には人が倒れている。ナポレオン軍かアメリカ南北戦争時代のような軍服を着ているが…

実況ワールドサッカー
～WORLD CUP FRANCE '98～

いよいよワールドカップフランス大会が目前に迫ってきた。ので、今回はこのソフトを使って実際の大会をシミュレートしてみました。結構リアルな戦いが繰り広げられたんだ。こんな楽しみもできるこのソフト。大会前にはゲットしようぜ。

●発売元：コナミ
●発売日：6月4日予定
●価　格：7800円
●容　量：128M
●ジャンル：スポーツ
●プレイ人数：1～4人　●コントローラパック：対応

Aグループ

国	ブラジル	スコットランド	モロッコ	ノルウェー
ブラジル		○ 3-0	○ 3-0	○ 3-0
スコットランド	● 0-3		○ 2-0	○ 1-0
モロッコ	● 0-3	● 0-2		● 0-1
ノルウェー	● 0-3	● 0-1	○ 1-0	

◆やはり最強の称号を得るにふさわしいブラジル。ホームではイエローのカナリア軍団

ブラジルの圧倒的な強さを見せつけたAグループ。スピードの速さと得点力の高さはまさに完璧。フランス大会でも優勝チームの最有力候補だ。

Bグループ

国	イタリア	チ　リ	カメルーン	オーストリア
イタリア		○ 2-0	○ 2-0	○ 2-0
チ　リ	● 0-2		● 0-1	○ 1-0
カメルーン	● 0-2	○ 1-0		○ 1-0
オーストリア	● 0-2	● 0-1	● 0-1	

◆前回のアメリカ大会で準優勝に終わったイタリア。今大会ではかなり期待できそう

イタリアもこのグループなら楽勝といったところ。前大会同様カメルーンの攻撃のテンポが非常によかったので見ていても気持ちよかったぞ。

Cグループ

国	フランス	南アフリカ	サウジアラビア	デンマーク
フランス		○ 1-0	○ 2-0	● 0-1
南アフリカ	● 0-1		○ 1-0	● 0-1
サウジアラビア	● 0-2	● 0-1		● 0-2
デンマーク	○ 1-0	○ 1-0	○ 2-0	

◆開催国フランスはグループ分けに救われてるよなぁ。サウジも応援したいね

フランスはグループ分けに恵まれたって感じ。見ていてもそんなに強くないしね。南アフリカが意外に弱くて残念でした。デンマークは順当ってとこだね。

Dグループ

国	スペイン	ナイジェリア	パラグアイ	ブルガリア
スペイン		○ 3-0	○ 3-0	○ 3-0
ナイジェリア	● 0-3		○ 2-0	○ 1-0
パラグアイ	● 0-3	● 0-2		● 0-1
ブルガリア	● 0-3	● 0-1	○ 1-0	

◆スペインの色鮮やかなユニフォームが緑のフィールドを駆けるとかっこいいんだよね

スペインの圧勝で終わったが、その他のチームは力が均衡していて見応えのある予選だった。ブルガリアは前大会同様ダークホースかもね。

Eグループ

国	オランダ	ベルギー	韓　国	メキシコ
オランダ		○ 2-0	○ 4-0	○ 1-0
ベルギー	● 0-2		○ 2-0	● 0-2
韓　国	● 0-4	● 0-2		● 0-3
メキシコ	● 0-1	○ 2-0	○ 3-0	

◆レッドのユニフォームが健闘むなしく散った。韓国代表も本戦では絶対応援しようね

日本のライバル韓国は1勝もできず。残念。でも動きがとってもよかったので、プレイヤーチームとして使ってもおもしろいかも。本大会でも応援しようぜ。

Fグループ

国	ドイツ	アメリカ	ユーゴスラビア	イラン
ドイツ		○ 3-0	○ 3-0	○ 5-0
アメリカ	● 0-3		● 0-2	○ 1-0
ユーゴスラビア	● 0-3	○ 2-0		● 0-1
イラン	● 0-5	● 0-1	● 0-1	

◆ゲルマン魂炸裂のドイツがメチャ強い!! これはかなりいいとこまでいくでしょう

1990年イタリア大会のときの優勝国ドイツがかなり強い。ヨーロッパチームでは最強を誇るんじゃないかな。ここと当たっちゃうと辛いよね。

Gグループ

国	ルーマニア	コロンビア	イングランド	チュニジア
ルーマニア		○ 1-0	● 0-2	○ 1-0
コロンビア	● 0-1		● 0-3	○ 1-0
イングランド	○ 2-0	○ 3-0		○ 3-0
チュニジア	● 0-1	● 0-1	● 0-3	

◆ルーマニアは前大会でも健闘したチーム。サイドからの攻撃が多かったぞ

ここも実力伯仲のグループ。イングランドが制したものの勝利は紙一重だったと言ってもいいぞ。あの髪型の選手がいるコロンビアはもうひと息だった。

Hグループ

国	アルゼンチン	日　本	ジャマイカ	クロアチア
アルゼンチン		○ 3-0	○ 2-0	○ 3-0
日　本	● 0-3		○ 1-0	● 0-1
ジャマイカ	● 0-3	● 0-1		● 0-1
クロアチア	● 0-3	○ 1-0	○ 1-0	

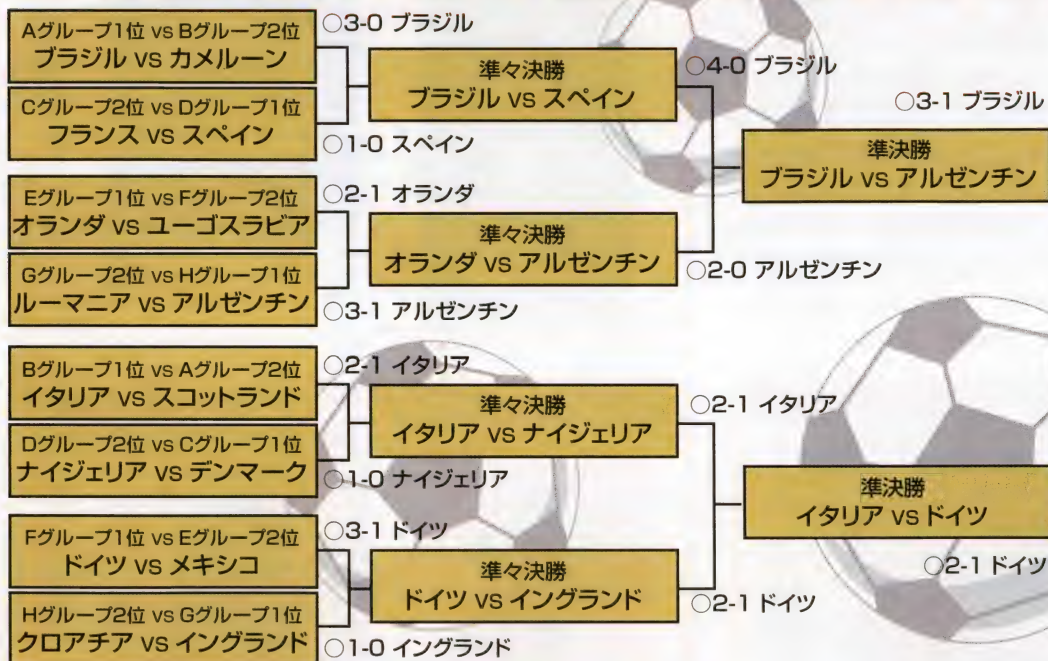
◆1勝がまず目標の日本代表が、なんとラッキーゴールでジャマイカに勝利したのだ

延長戦に突入した日本対ジャマイカ戦。圧倒的に攻めたジャマイカだったがふいをつかれての日本のゴール!! これは正夢になるか?! 本大会に超期待できそうだ。

98フランス大会を完全シミュレートしてみたぞ!!

CPU同士による白熱のシミュレート戦だ!!

サッカーゲームとしては最高峰のおもしろさのこのソフト。もちろん、自分の好きな国を操作してプレイするのも楽しいんだけど、もうひとつの楽しみがCPUによる対戦を観戦することだ。とってもデータが細かく設定されているし、動きや作戦なども、かなりリアルだから、実際のサッカーを観戦しているかのように楽しめるんだ。なので、今回は6月に開催を控えた98ワールドカップフランス大会を完全シミュレートしてみました。予選の組み合わせや決勝の組み合わせも本大会同様に設定してみたぞ。

予選結果は左の通り!!決勝戦はこうなった!!

決勝トーナメントは実際の大会に合わせたスケジューリングで開催。やはりブラジル、ドイツが順当に勝ち上がり決勝戦となる。決勝戦は延長戦。延長後半に2得点をあげたブラジルが逆転勝利した。

◆フリーキックを制したブラジルが逆転勝利を導いたぞ

がんばれニッポン!! 決勝に進め!!

◆メンバーは最新データ。オプションで選手を作成すればさらに盛り上がって楽しめるぞ

大会まであとひと月をきった。初戦のアルゼンチン戦に臨む日本だが、勝利できる要素は十分あると思う。相手のスキをつければ得点も可能だ。後は守りに入って韓国戦のときのような負け方はしないでほしい。がんばれニッポン!! みんなで応援しようぜ。

いよいよ開幕!! W杯フランス大会はここに注目

いよいよ始まるフランス大会。初出場となる日本の戦い方も楽しみだけど、やはり世界の強豪達の力のぶつかりあいは本当に楽しみ。ヨーロッパ勢VS 南米勢の戦いも見たいし、アフリカ勢の戦いも興味がある。ここはひとつ、どこかの勢力をピックアップして応援してみてはどうだろう。南米なら南米チームをとことん応援するとかね。後はこのソフトで徹底的にシミュレートしてみると面白さは倍増すること間違いナシだ。またJリーグでも活躍する外人選手たちも各国の代表として出場する。エムボマやストイコビッチなどがそうだ。彼らにもエールを贈りたいぞ。

らくがきっず

RAKUGAKIDS™

ラクガキキャラが大暴れ!!

●発売元：	コナミ
●発売日：	7月23日
●ジャンル：	育成+格闘
●価格：	未定 ●プレイ人数：1〜2人

パステルタッチが愉快で可愛い格闘+育成ゲーム『RAKUGAKIDS』。今回は登場キャラとその生みの親ともいうべきマスターを紹介していくぞ。どのキャラもとってもユニークだから今から誰を使うか決めておいてね。

今月は出演キャラを一挙に公開!!

とにかく今までの格闘ゲームにはなかった雰囲気のゲームだけに、今までの常識は当てはまらなさそう!! マスターと呼ばれる彼らは魔法のクレヨンを発見した仲間たちなんだけど、バルの描いたキャラが街で大暴れをしているんだって!! ならばそれを止めなきゃって、ことで他のみんなもキャラを描いたってわけなんだ。ただ、謎の人物がひとり。それがゲオルグだ。バルだけでも大変なのに、こんな危なそーなおっさんが加わったらそれこそえらいことになりそうだね。来月号からは各キャラの動きや技なんかを紹介できそうだ。それにしてもどんな技を持っているのか全く想像ができないだけにと〜っても楽しみだよね。さて、どうなることやら…。

アンディ・ホーキング&アストロノッツ

◆攻撃特性は標準型のアストロノッツ。すべてにバランスのとれたファイターなんだ

◆この物語の主人公のアンディは少々ロマンチストな文系少年。彼が夢見る宇宙飛行士をモチーフに生み出したのがアストロノッツだ

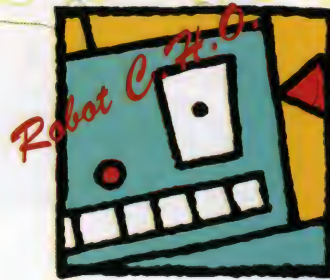
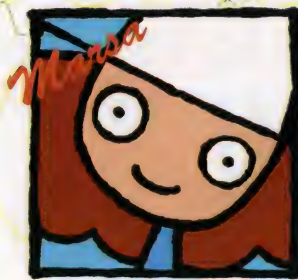
DDJ&キャプテン・キャット・キット

◆攻撃特性は一撃離脱型。小型軽量をいかしたスピーディな攻撃が得意なキャプテン・キャット・キットだ

◆天性のリズム感と早口をいかしたダンスとラップが得意の少年。キャラのキットにもその影響がでているみたいだね。ヒップホップ系だぞ

クリオネ・セブンブリッジ&ベアタンク

◆なんつーか、この見た目いいでしょ。でもあなどれないのは高速型という攻撃特性だ。スピードが速いのかな

◆赤いデカメガネがキュートなロイの妹。すばしっこさはメンバー中、最速をほこるだけあって、ベアタンクも高速型だぞ

4種類の遊び方ができるんだ!!

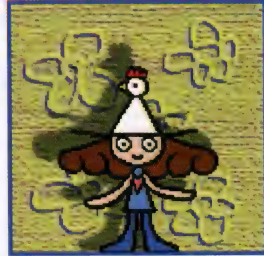
ゲームは大きく分けて4種類。自分で操作してキャラを育てる「育成」。育てたキャラを戦わせる「実戦」。この「実戦」は自分で操作をしない観戦モードなんだ。さらに育成とは関係なしに楽しむ「フリープレイ」と「対戦」。「対戦」モードも自分で操作する/しないを選択できるんだって。友達と楽しむなら「実践」モードが新しくておもしろいかもね。

◆イメージ画像がとってもいい感じでしょ。優しくてどこか懐かしい感じがするよね。こういう舞台があるのかな？常夏の島で戦うんだったら衣装も夏らしくなっているといいんだけどね

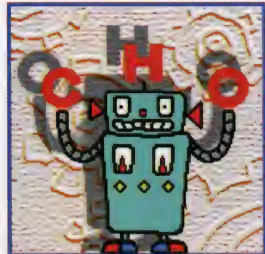
ロイ・セブンブリッジ&クールス・ロイ

◆腰に差した2丁拳銃が自慢のクールス・ロイ。攻撃特性は標準だけどアクションに凝っているぞ

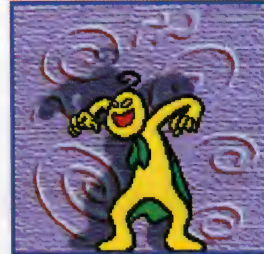
◆山の手の豪邸に住むボンボン。おしゃれでおしゃべり、その上、皮肉屋だっていうからつきあいづらいかもね。クリオネの兄さんだ

ノーラ・バルーン&マーサ

◆空中戦型のマーサはバツグンの跳躍力と身の軽さが自慢。にわとり帽子もかわいくて似合っているよね

◆いつも近所の悪ガキと駆け回っているじゃじゃ馬娘。自慢の水鉄砲はマーサも持っているよね。どんな空中戦を見せてくれるのかな

ジェリー・マーフィー&ロボットC.H.O.

◆パワー型のC・H・O。その3文字のスペルを駆使した特殊攻撃を持つんだって。機動性は劣るぞ

◆気は優しくて力持ちの、のんびりマイペース少年。兄さんのバルとは対照的かもね。パワータイプが好きならこのキャラでいこう

バル・マーフィー&マメゾ

◆遠距離型のマメゾはマスター同様いじわる攻撃が得意なんだって。顔も卑怯そうだしね……。マントも妙だぞ

◆ジェリーの兄で暴れん坊。いじわる三昧のため「ノイズ」ってあだ名がついているんだって。今回の騒ぎの張本人だぞ

ゲオルグ&ダークネス

◆ゲオルグの生み出したキャラクターがこのダークネスだ。犬の幽霊みたいな感じだけど、目がいっちゃっているよね。きっとイヤな攻撃をしてくるに違いない。でも絶対ぶっとばしてやるからな

◆流れ者のバイカー、ゲオルグ。魔法のクレヨンで凶悪なファイター、ダークネスを誕生させてしまったんだ。万能型のダークネスはかなり手強そうだぞ

オリンピックホッケーナガノ

ナガノの一番熱い冬が、戻って来る!!

- ●発売元：コナミ
- ●発売日：98年7月16日
- ●ジャンル：スポーツ
- ●価格：6800円
- ●プレイ人数：1～4人

あのナガノオリンピックの日々。僕らは世界レベルの競技に釘付けになった。中でも興奮という言葉抜きでは見られなかったのが、NHL選手が初出場したアイスホッケーだ。そのパワーをまざまざと見せつけられた感動はまだ記憶に新しい。あの興奮冷めやらぬ中、コナミがあの熱い戦いを再現してくれたぞ。その名も『オリンピックホッケーナガノ』！今年の夏は、もっと暑くなりそうだぜ。

オリンピック選手のスピードはハンパじゃないぜ!!

とにかくスピード感がものすごいアイスホッケー。相手ゴールを攻めてたその2秒後には自陣が攻められてるって具合だもんね。このゲームでも、スピード感の再現は超ばっちりだ。その分、瞬時の超人的な判断力が必要なのは言うまでもない。まさにオリンピックのスゴさが忠実に再現されてるのだ。

◆1人プレイ時は濃い青のサークルが可動プレイヤー。Rボタンで切り替えて戦おう。カメラ位置も調節可能だ

◆シュートの瞬間がたまらない。キメた本人も分からないほどのスピード感で（笑）。リプレイもいろんな位置から好きな場面をみられるぞ

すばやく的確に攻撃だ

シュートは基本的にAボタンだが、ボタンを押す長さやCボタンの組み合わせで少しずつ違う攻撃に。瞬時の判断で相手を出し抜いて、ゴールしよう。

◆Aボタンを押し続けて離すとスラップシュートに。スティックを上げている時間の長さで意表をつこう

◆ABボタン同時押しで、近くの味方プレイヤーとのワン・ツー・シュートだ。ハッキリいってかっこいいぞ

すみやかに防御に回れ

試合展開がとにかく早いので、すぐに防御に移らないとあっという間にゴールを奪われる。すみやかに敵の動きをくい止めたり、パックを奪おう。

◆Cボタン上、相手の進路をスティックで妨害してやれ（フッキング）。ただし反則なのでこっそりとね…

◆相手からパックを奪う（スティール）正攻法はBボタンで。瞬時のプレイヤー切り替えがミソだ

乱闘ヌキでは語れない!?

◆試合中に選手がキレると乱闘のはじまりだ！Aボタンでパンチ、Bボタンでジャブってな具合にカンタンなコマンドまでついてるぞ

アイスホッケーの超基礎知識

基本的には20分×3ピリオドの計60分で、ゴールポストに多く入れたほうが勝ち。というとすごく簡単そうだけど、本当にカンタン（笑）。でもオリンピックを見てたら知らない用語も結構あったよね。というわけで、ゲームを遊ぶにもこれだけ知ってればなんとかなるってルールを厳選して紹介しよう。

◆リンクはこんな感じ。「フェイスオフ」とはサッカーでいうキックオフ。パックを競りとってゲームスタートだ

以下、よく出る反則。これだけ押さえておけばばっちりだ。

- オフサイド…パックがブルーラインを越える前に、ブルーラインを越えて相手側のディフェンシングゾーンに入ること。
- アイシング…センターラインの後ろからパックを打ち、相手側のゴールラインを越えること。

※以上2つに罰則はないが、フェイスオフとなる。

- クロスチェッキング…スティックを持ち上げて敵にぶつかること。
- フッキング…スティックで相手を引っかけて妨害する行為。
- トリッピング…スティックや手足などで故意に相手をつまづかせる。
- ファイティング…文字通り乱闘。

※以上は選手退場、一定時間ペナルティボックスに入る。

それでは各種モードを紹介するぞ

オリンピックでめざせ金メダル!!

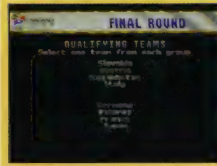
リーグ戦の予選から、トーナメント形式の決勝戦まで、オリンピックで行われた競技内容をきっちりゲームでも楽しめる。日本チームなど、実際のオリンピックでは決勝には出られなかったチームを参加させてみるのも楽しいぞ。

アーケード

どのチームとも対戦でき、負けても勝つまでそのチームと戦い続けることができるぞ。

予選

オリンピック出場への道のりは険しい。好きなチームを選び、出場資格を得るまでがんばろう。

決勝

勝ち抜き戦で優勝をめざせ。出場6チームは最初に決まっている。あと2チーム加えて決戦だ。

プレイオフ

決勝同様、好きな2チームを加えた上でシードを設定でき、最初の対戦組み合わせも決定可能だ。

その他のモードも充実だ

ラインナップを編成したり、他国の選手をトレードしちゃうことも可能。このへんでアタマを使って、君だけの世界最強のチームを作ってみるのもテだ。お気に入りの選手の試合データを保存していくこともできるぞ。

練習

スピードに慣れるためにはまずここで精進。攻撃・防御・シュートがそれぞれ練習できるぞ。

記録

選手データやチームデータ、ハイスコア等の戦績がチェックできる。いい記録を残していこうぜ。

セットアップ

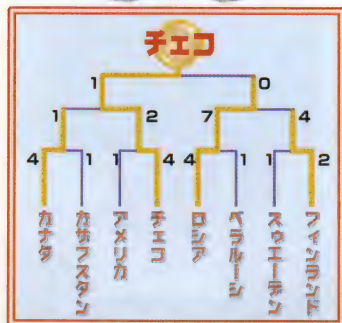
音楽やボタン設定、選手のトレードもできる。オプションにはさらに細かい変更項目があるぞ。

オプション

リンクサイズや乱闘、ペナルティ、疲労なども設定可能。君のベストコンディションを作ろう。

実際のオリンピックをシミュレートしたぞ

■各国のスター選手と対決!!■

世界のスター選手たちが集った、夢の戦いをもう一度! 実際のオリンピックではチェコが悲願の優勝をとげたが、今回はそのチェコに第3ピリオドで1点を入れられ、惜敗したロシアチームでプレイしてみたぞ。

↑これは実際のオリンピックの結果。さて、ゲームではどうなるか?

準々決勝 ロシア対ベラルーシ

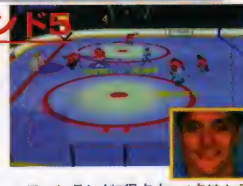
ロシア5-ベラルーシ4

しょっぱなから超苦戦。第3ピリオド残り30秒で同点に追いつかれてしまった! 延長戦のサドンデスで得点したときは思わず絶叫!

↑サドンデスで試合をキメたのはヤシン。むちゃくちゃかっこよかったっす

準決勝 ロシア対フィンランド

ロシア9-フィンランド5

最大の防御は攻撃、という言葉を地でいく試合。パックをキープしたら、とにかく速攻で攻め上がる点でフィンランドをしのいだのが勝因か。

↑フィンランド5得点中、4点はセラニがあげた。彼のスピードも、的確なシュートもスゴイんだ

金メダル目前! ロシア対チェコ

ロシア 0-チェコ 2

実際のオリンピックでは第3ピリオドの1点で勝負が決まったが、今回は第1ピリオドで2点とられた。チェコのチームプレイはやはりスゴかった…。

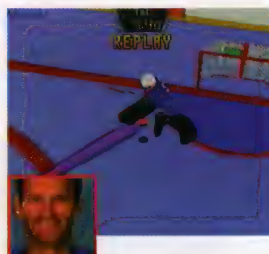
↑チェコ、ルシンスキーの、パックがスティックに吸い付いてるようなパスワークは敵ながら華麗!

↑決してスピードは速くないものの、チェコ・プロスパルの攻め上がり方も、ロシアには脅威だった

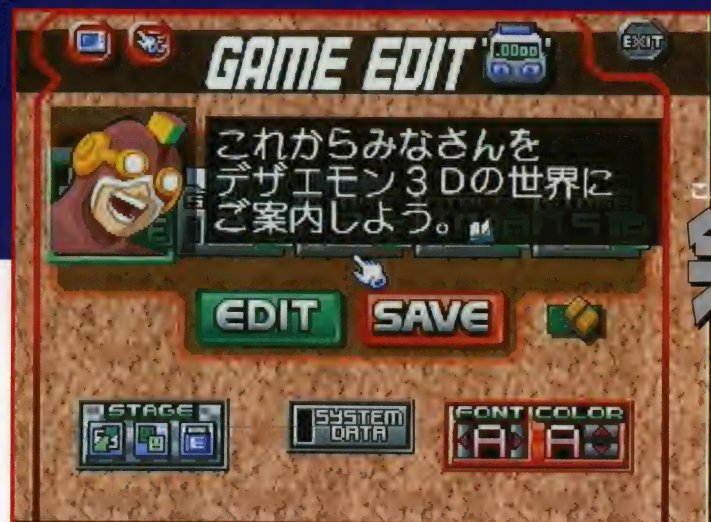
てなわけでオリンピック通りの結果に。それにしても各国のスターと戦え、選手、チーム力もきちんと再現されてるのがよかったっす。次は本格的な作戦で再戦だ!

プレイヤーに注目するとより楽しいよ

オリンピックで一番印象に残った試合はなんといっても決勝戦。ハシェックを守護神とするチェコと、かつてビッグ・レッド・マシーンの異名をとったロシアの愛国心をかけた因縁の対戦。あの時のキンチョーが、ゲームの中で再現できて(ロシアを使った私としては負け試合だけど)大満足でした。各プレイヤーの特性を生かして、どう攻めるか、守るか、今後もこのゲームで精進する予定。わくわく。

チヅリャンスカヤ
オリンピックホッケーはほぼ毎日観戦。野性的でワイルドなアイスホッケーに血わき肉踊るお年頃の女子。

↑チェコの守護神、ハシェック。彼の堅い守りはゲームでも忠実に再現されている。どう裏をかいて攻撃するかが課題だ

↑オリンピックでも神業的なスピード攻撃が注目をあびたパベル・ブレ。彼をどう生かして鉄壁の守りを突破するか?!

デザエモン3D

●発売元：アテナ
●発売日：6月30日
●ジャンル：ETC
●価　格：7800円
●容　量：128M　●プレイ人数：1人
●振動パック：対応　●コントローラパック：非対応

今月もデザエモンをどどーんと紹介！

毎度おなじみシューティングゲーム作成ツールといえば『デザエモン 3D』。今月も紹介をすすめていこうというわけなのだが、今回はなんとゲームづくりに挑戦してしまおうというお話。とはいってもいきなり超大作をつくろうなんて絶対無理。まずはアリモノをつかって、「とりあえず動かす！」のが目標なのだ。

これが『デザエモン 3D』の威力だっ！

『デザエモン 3D』でゲームをつくる手順をおおざっぱに説明すると「モデル」「ペイント」「ミュージック」の3つのツールで素材を作り、「ビルド」ツールで1本にまとめる、という感じになる。それぞれのツールについては先月説明したので、今月はロムに入ってる素材を使って簡単なゲームをつくりながらビルドツールについて紹介してみよう。まずはどんなゲームを作るのか考えて、右の表に簡単に（ほんとにえれー簡単だね、どーも）まとめてみたわけだ。

どんなゲームをつくるのか？

- 主人公は納豆（笑）
- 敵は現用戦闘機
- メカっぽい感じのマップ

↑これがビルドツールの最初の画面。ここから作りたいモノに飛ぶのだ

さあ、作るぜっ！

登場キャラを選んでやったりするのだ

今回、ゲームに登場するキャラはいちから作るのではなくて、モデルツールの中に登録されているサンプルキャラクターの中から使うことにした。自機は納豆にしたのだが、これはもちろん納豆嫌いのサオヘン酋長とわたる副編に対するイヤがらせ以外の何モノでもないぞ（笑）。使いたいデータはサンプル集からモデルツールにコピーして登録することによって、ビルドツール上で扱えるようになる。ちなみにビルドツールはいくつかのエディターに分かれている。次のページからはそれぞれのエディターについて紹介して行くぞ。

↑こんなかんじに食べ物キャラのならんだ中から納豆を選択する

自・機・な・ヒ・ト

なっとーなのです

敵・な・ヒ・ト

がんばります！

……というわけでビルドツールを使ってみよう

1 プレイヤーエディターで自機の設定！

➡これがプレイヤーエディターの最初の画面。ここからエディットしたい項目に飛んでいくのだ

ここでは自機のモデルやアニメーション、それに武器から発射する弾など自機に関する設定を行うのだ。また、敵が発射する弾や爆発、それにともなう振動パックのふるえ具合やアイテムの設定なんかもここでやってしまうわけ。

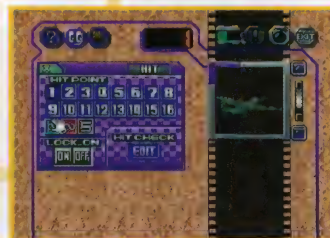
➡登録してあるモデルの中から自機にしたいモデルを選び出そう。そーゆーわけで今回は納豆

➡さらに自機のレーザーの形、ショットの弾、ボムやら照準やらなんやらを細かく設定してやろう

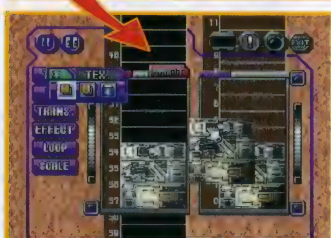
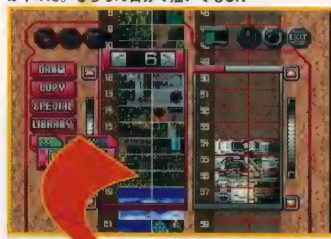
2 敵エディターは敵の設定！

➡登録したモデルの中から敵として使うヤツを選び出してやる。手順は自機の場合とほぼ同じ

このエディターで設定するのは、敵の動き、アニメーション、攻撃パターン、カタさ、当たり判定、そして死んだ後にどうなるか（例えば破片をまき散らすとか）などだ。ここはひとつ、思いっきりかっこいい敵をつくってやろう。

➡敵キャラの攻撃のタイプやタイミングをここで設定してやろう。レーザーにしようかな？

➡ここで決めてやるのは敵キャラのかたさやあたり判定。かなり細かく設定できるぞ

3 マップエディターでマップを作れっ！

➡まずはペイントツールでマップの素材を登録しておくのだ。もちろん自分で描いてもOK

➡そして、登録した素材をさらにマップにはりつけていく。ここからさらにいじってもよし

ま、ここは見出しで見てもらったとおりのことをするエディターだ（つまり、マップを作るってことだよ、念のため）。マップを作るには、ペイントツールで描いた絵を、このエディターを使ってどんどん貼り付けていけばよいのだ。さらに、地面に当たり判定をつけたりつけなかったり、地面に凹凸をつけたりしてかっちょいいマップをつくってやるわけなのだ。おまけに、マップを波打たせるなどのエフェクト（特殊効果）を作ることだってできてしまうぞ。

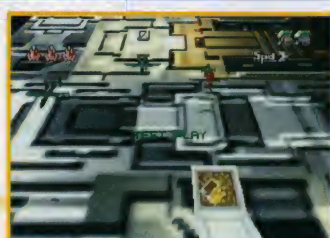
4 レイアウトエディターで総まとめ！

➡エネミーエディターで設定した敵の中から、配置したいものを選び出してマップ上に配置する

このレイアウトエディターで、いままで設定してきた敵やマップなどをひとつのステージとしてまとめあげるのだ。そして、ゲーム中に流す音の設定やカメラ視点などの演出もこのエディターで決めるのだ。ここが正念場だぞ！

➡いま表示されているのはマップを横から見た図。どの高度に敵を配置してやるかを設定

➡振動や音楽、効果音なんかの演出はここで設定してやればいいのだ。

5 そして(一応)完成だ！

これで取りあえずは動くモノができあがったわけだ。今回はビルドツールの使い方を紹介するのが目的なんで、とりあえず簡単なものを作ってみた。だけど、本格的なゲームを作る場合でも『デザエモン 3D』を使ってる限りは基本は一緒だ。ただ手間がそれだけ余分にかかるっていうこと（キャラを作ったり、ステージをいくつも作ったり…）。がんばってかっこいいゲームを作ろう！

精進せえよっ！

ついに発売日決定！

1998年7月17日
「オペレーション・スーパーロボットスピリッツ」
発動！

スーパーロボットスピリッツ

●発売元：	バンプレスト
●発売日：	7月17日
●ジャンル：	3D対戦格闘
●価　格：	7800円
●容　量：	128M
●プレイ人数：	1〜2人
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	非対応

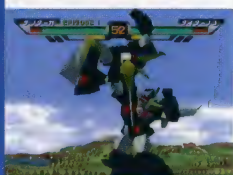
7つのモードに命をかけろ！

どんなモードがあるっていうんだ！

このたびめでたく（ようやく？）発売日が決定した『スーパーロボットスピリッツ』。今月からはいままで以上に徹底的に紹介していきたいと思う。まず今回はゲームモードや操作系についての紹介だ。まずは選べるモードについての紹介からはじめるぞ。このゲームには6つのゲームモードと、それに加えてオプションのあわせて7つのモードがある。それぞれの中身については右側をみてもらおう。

◆オープニング画面。ここでモードを選択するのだ。

ストーリーモード

各ロボットごとに勝ち抜きながらストーリーを追っていくモード。全てのロボットでこのモードをクリアすれば隠された謎が明らかに？

タイムアタックモード

全ての敵と戦って勝ち抜くまでの時間を競うモード。右下に現れる時間の表示をみているとついついあせっちゃったりするんだよね。

VSモード

おそらく説明不要の2人対戦モード。友達と対戦したりするときは当然このモードを使うわけだね。

トレーニングモード

技や操作法の練習をするためのモード。スピリッツは使い放題なので大技の練習もできるぞ。

64モード

簡単に言ってしまえばストーリーモードのストーリー抜き。次々に現れる敵と、ひたすら戦って戦って、そして勝ち抜いていくのだ。

ガッツモード

ひたすらひたすら戦って、最終的に何人勝ち抜いたかを競うモード。こちらも画面の右下あたりに勝ち抜いた数が表示されるぞ。

オプション

敵や自分の強さ、時間制限、スピリッツのたまりかたなどゲームについてのいろんな設定をする。

さあ、戦えっ！

30秒で読める?ロボット操縦マニュアル

コントローラの使い方

特殊移動

- 相手近くでA+B
  …投げ
- 捕まれたときA+B
  …投げ抜け
- 十字キー↓↓
  …画面手前に軸ずらし
- 十字キー↑↑
  …画面奥へ軸ずらし
- 転倒したときA/B/Cのどれか
  …受け身
- Cボタンユニット
  …スパーク
- 十字キー←or ニュートラル
  …立ちガード
- 十字キー↙or↓
  …しゃがみガード

画面の見方

①体力ゲージ
0になった時点で負け。時間切れの場合残量の多いほうが勝ち。

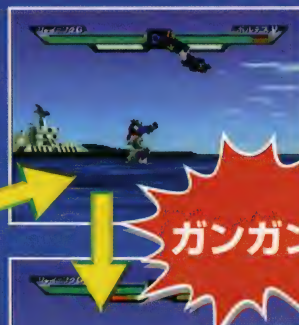
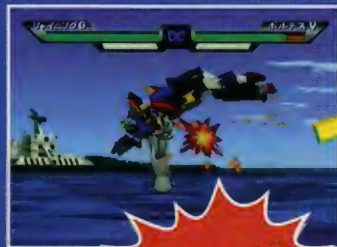
②スピリッツゲージ
必殺技や「スパーク」を使うときに必要。攻撃をあてたりガードすると増える

③残り時間
0になった時点で試合終了

④勝った本数
規定の本数を先取した方の勝ち

さらに拡がるスパロボスピリッツの魅力！

空中コンボだってあるんだぞ〜！

さて、最近の格ゲーといえばこれがなくては始まらないという「空中コンボ」。空中コンボがどれぐらい大事かというと「空中コンボあらざれば格ゲーにあらざるなり」と古事記にも出ているぐらいだ（もちろん大ウソ）。とーぜんこのゲームにだってちゃ〜んとあるわけ。ま、出し方なんかは来月以降で紹介するので、ちょこっと待ってて。

CMが見たい人のために

前のページの頭の部分に出ている画像。これって『スピリッツ』のテレビCMの画面なんだよね。なかなかかっこいいので、まだ見てない人は下にリストアップした番組で流れるから一度見てみてね。

「アニメコンプレックス」
（月曜19時〜19時50分/WOWWOW）
「海砂利酔魚館」
（火曜26時55分〜27時25分/テレビ東京）
「センチメンタルジャーニー」
（水曜25時45分〜26時15分/テレビ東京）
「BIKINI」
（金曜25時〜25時30分/テレビ東京）
「ゴジラアイランド」（金曜だけ）
（7時25分〜7時30分/テレビ東京系）
「コジコジ」
（土曜17時30分〜18時/TBS）

「スーパーロボット感謝祭」潜入レポート！

◆会場となったベルファーレ。こんなことでもなければ一生入る機会はなかったにちがいない

『スーパーロボット大戦F完結編』発売前日の4月22日、東京・六本木のベルファーレで、『スーパーロボット大戦』に関わった人たちやゲーム誌の人たちを集めて『F完結編』発売記念イベント「スーパーロボット感謝祭」が開かれた。もっちーも会場に潜入し、『F』や『スピリッツ』の紹介ビデオを見たり水木一郎さんと影山ヒロノブさんのライブを聞いたりした上におみやげに『F完結編』までもらって帰ってきました。バンプレストさん、ありがとーございますぅぅ（涙）。

というわけで、来月からは各ロボットの技表・空中コンボなどを大公開！来月以降も64ドリームを読んでくれないとイナズマ、反転、キ〜ック!!

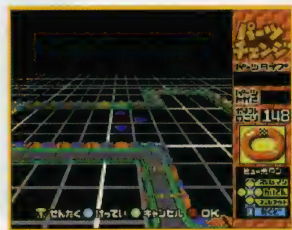
チョロQ64

今月も最新情報がぶろろろろ〜!!(意味不明)

●発売元:	タカラ
●発売日:	7月
●ジャンル:	レース
●価格:	6800円
●容量:	64M
●プレイ人数:	1〜4人
●振動パック:	非対応
●コントローラパック:	対応

コースも作れてこりゃお得!

「コースエディット」で好きなコースを作ってしまおう!

じつは、『チョロQ64』には自分の好きなコースを組み立てることのできる「コースエディット」モードもあるのだ。ここで自分の好きなようにコースを組み立ててコントローラパックにセーブしておくことができるぞ。作ったコースは、自分の愛車で爆走してみたりするのもいいんだけど、友達とそれぞれコースを作って、データを交換してみたりするのもまた楽しいんじゃないだろーか。

←作ったコースをこんな風に角度を変えてみてみることだってできてしまうのだ

←さあ、自分の特製コースで思いっきり愛車をぶっ飛ばすのだ!

①まず路面タイプ(オンロードかオフロードか)とレースタイプ(周回制か一本道か)を決めよう

②3Dスティックでコースを延ばす方向を決め、ゴールのマスまでコースを延ばしていってやろう

③コースはこのマス目(グリッド)上に作るのだ。スタート地点を設定してやろう

④これで完成なのだ。ちなみにこれは周回タイプのオンロードコース。

めちゃくちゃ楽しいチョロQレースだ！

このゲーム、ジャンル分けは一応「レースゲーム」に入るんだけど、なんつってもレースをしてるのはあのチョロQたちだ。だれがどう考えたって、これがただのレースですむわけがない。いろいろおもしろい動きをしてくれるのだ。というわけでそのへんの動きについて紹介してみよう。

ドリフト

減速してから（ちなみに減速はBボタン）、Aボタンを押しつつ3Dスティックを倒せばドリフトができる。ま、このへんはチョロQでなくても普通のレースゲームにもあるよね。

直角ターン

曲がりたい方向に3Dスティックを曲げ、Rボタンを押すとチョロQが回転しながら方向転換し、そのまま曲がりたい方向に向かって体勢をたてなおし、まっすぐ走って行くぞ。

ウィリー

やっぱし「チョロQ」といえばこれでしょう。これ。ゲームではわざわざ後ろに10円玉をはさまなくても超低速時にAボタンを押しながらスティックを下に押せばいいのだ。

チョロQダッシュ

速度0km/hの時にR+Aでバックするが、このときエンジンの回転数を3000まであげてRボタンを離すとすげー勢いでダッシュしてくれるのだ。これってやっぱチョロQだから？

今月は3つのコースを紹介してしまうのだ！

こはんのもり

湖のそばを走るオンロードコース。雨がふっててちょっと視界が悪そうだけどふんいきはいいぞ。

◆「こはんのもり」というからには湖のほとりをはしるのだ

◆スタート前の風景だ。カラフルなサーチライトがとってもきれいだね

◆「こはんのもり」というからには、ごくたまーに湖に落っこちることもある

よるのいせき

これはオフロードコース。襲いかかるトラップをよけながら走れば気分はインディ・ジョーンズ？

◆おおっと！ブービートラップだ！だれがこんなぶっそうなモノつくったのじゃ！

◆ここが遺跡の入り口。しかし貴重な文化遺産の中でレースなんかして良いのだろーか(笑)

◆オフロードだけに水のなかを走らなきゃならないなんてゆーところもある

どうくつのやま

雪道を走るスノーコース。問題の「どうくつ」では上からつららが落ちてくるので気をつけよう。

◆問題の「どうくつ」の中。滝がながれてたり、川が流れてたりしていいかんじ

◆雪山にかかる吊り橋。ゲームだからいいけど、ホントにわたったらけっこうコワいかも

◆おおっと！上からでっかいつららが落っこちてきた〜！あぶないなあもぉ

それでは今月はこのへんで…

とゆーわけで、今月は3つのコースを簡単に紹介してみました。いずれゲームの発売が近くなってきたら、もっときっちり紹介するので、楽しみにしててね。

おねがいモンスター

- ●発売元：ボトムアップ
- ●発売日：11月
- ●ジャンル：育成シミュレーション
- ●価　格：未定　●プレイ人数：未定

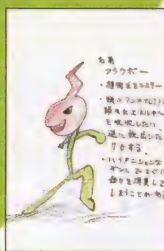
皆さんから頂いたモンスターは全部でなんと819種類!! 本当にありがとうございます。もう感謝・感激・あめあられ（古い）状態です。ということで、今月はお待たせの「ゲームに登場するモンスター発表!!」。応募作品をもとに、ボトムアップさんが特別にイラストもかきおこしてくれたのであわせて紹介いたしましょう。このモンスターがゲームに登場する日が本当に楽しみ!!

64ドリーム代表で『おねモン』に登場するのはこれだ!!

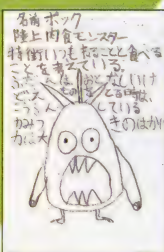
新潟県は井澤さんの作品　モモリーナ

コメント

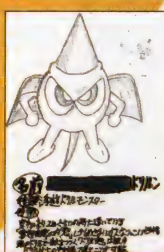
色がカラフルですごくかわいいイラストですね。今回の採用では左のモモリーナが採用となりました。天使と猿のハーフという発想がすごくいいですね

長崎県は清田さんの作品　フラウボー

コメント

絵の中のモンスターにすごく動きがあってこのモンスターの動く姿が想像できます。個性的でとてもGOOD！　おねモンでは、植物系ということでより一層植物っぽくしました

長野県は松崎さんの作品　ポック

コメント

モンスターの特徴がとてもイメージしやすく書かれていますね。かみつきのはかい力が大ということで、こんなモンスターになりました。なかなかの迫力ですね

大阪府は前田さんの作品　ドリルン

コメント

すごく強そうなモンスターですね。「喜怒哀楽」の「怒」しかしめさないが人なつっこいって所がいいですよね。『おねモン』の中ではちょっとかわいめにアレンジしました

京都府は白万さんの作品　モルモル

コメント

本当にやさしそうなモンスターですね。見てるだけで、平和な気分になれそう。『おねモン』ではふさふさの毛から丸みを生かしたモンスターにアレンジしました

ボトムアップ　長尾 江里子さん

たくさんのご応募本当にありがとうございます。全てのイラストをじっくりチェックして選びました。いろんな方にゲームに参加してもらいたいので、イラストの上手い下手に関係なく『おねモン』ワールドに登場してほしいモンスターを選択しました。でも5名は少な過ぎましたね。

⬆ベッピンの長尾さん（先月号で見たでしょ）をイラストにしてみました（ケイ少佐作）

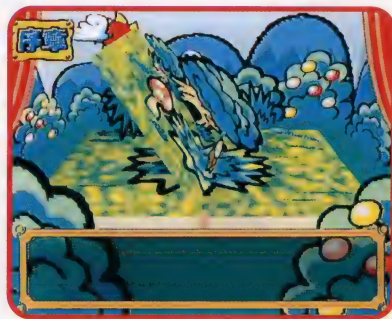
さらに5名のイラストの追加が決定!
来月号でもモンスターを発表するぞ

●発売元	ボトムアップ		
●発売日	7月発売予定		
●ジャンル	テーブル		
●価格	未定		
●容量	64M	●プレイ人数	1〜4人
●振動パック	対応	●コントローラパック	非対応

64では初めてのトランプゲーム、みんな楽しみにしてるよね？トランプってのは大人から子供まで楽しめるゲームだけど、今回は特にトランプを初めてするひとのことを考えた「トランプ教室」モードも搭載。くわしくは次号でね。じゃ、またまた遊びやすくなったトランプコレクションシリーズ第3弾、「アリスのわくわくトランプワールド」で、GO!

64トランプコレクション
〜アリスのわくわくトランプワールド〜

ストーリーモードでわくわく！

先月号では「スタンダードモード」「トランプ教室モード」そして「ストーリーモード」の3つのモードがあることは説明したよね。今月は「ストーリーモード」を紹介するぞ。「ストーリーモード」は、「不思議の国のアリス」のおはなしの流れを追いながら、その中でトランプゲームを楽しむ、って設定。おはなし自体はみんなも知ってる不思議の国のアリスだけど、まるでとびだす絵本を読んでるみたいな演出が最高だよ。

⬆こうやって、絵本をひらくと大きな樹が立つんだ。そして……

⬆皆さんおなじみ、不思議の国のアリスのはじまりはじまり〜。ウサギとアリスのものがたり、みんな知ってるよね？

よく知ってるあのゲームだって、振動パックでぶるぶる！

⬆みんな知ってる7ならべ。パスのタイミングやジョーカーの使い方が勝負の分かれ目だね

⬆これまたおなじみ神経衰弱。単純なだけに必勝法もない。記憶力くらべだ!

そう、なんと振動パックに対応が決定したのだ。いったいどういうシチュエーションでぶるっとくるのかな？やっぱりババ引いてくるとぶるぶるしたりするんだろうけど、友達と対戦してるときなんかはまずいんだろうね。おなじみ7ならべや神経衰弱はどんなふうにぶるっとくるのやら。ギャンブル系のトランプゲームなら、大負けしてすっからかんになったときや、逆に勝ってコインがたくさん出たときにぶるぶるするんだろうけどね。

3カ月無料お試しキャンペーン実施中!

あの"TAISEN"がインターネットで!
今すぐアクセスして体験してみよう!

http://www.pc.mycom.co.jp/taisen/

対Taisen戦 通信ゲームセンター
囲碁・将棋・麻雀の本格通信対戦ネットワーク

「プロと対戦できる!」

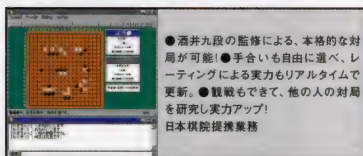
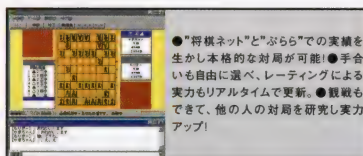
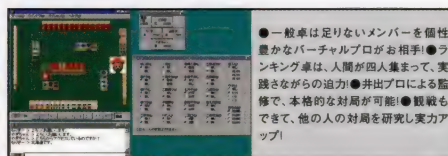
「井出プロに挑戦!オープン記念麻雀大会」開催決定!!

当期間中にご登録された方の中から代表者を選出しあの人気雀士井出プロに挑戦。簡単なご登録手続きのみであなたも挑戦者候補です。

もちろん麻雀のみならず囲碁・将棋の大会も開催予定です。「井出プロに挑戦!オープン記念麻雀大会」及び囲碁・将棋の大会等の最新情報、詳細は"TAISEN"ホームページをご覧ください。
http://www.pc.mycom.co.jp/taisen/

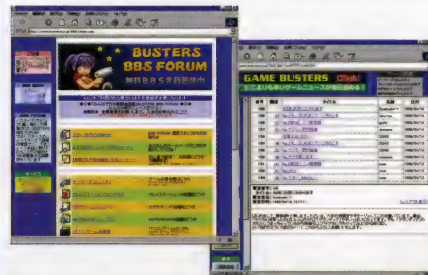
囲碁・将棋・麻雀をネットで楽しもう

<"TAISEN"までの手順> ※無料期間終了後に自動的に有料会員なり課金されるような事は一切ございません。

"TAISEN"ホームページにアクセス→簡単な登録手続→"TAISEN"アプリケーションをインストール→直ちにID及びパスワード発行→"TAISEN"へGO!

●酒井九段の監修による、本格的な対局が可能!●手合いも自由に選べ、レーティングによる実力もリアルタイムで更新。●観戦もできて、他の人の対局を研究し実力アップ!
日本棋院提携業務

●"将棋ネット"と"ぷらら"での実績を生かし本格的な対局が可能!●手合いも自由に選べ、レーティングによる実力もリアルタイムで更新。●観戦もできて、他の人の対局を研究し実力アップ!

●一般卓は足りないメンバーを個性豊かなバーチャルプロがお相手!●ランキング卓は、人間が四人集まって、実践さながらの迫力!●井出プロによる監修で、本格的な対局が可能!●観戦もできて、他の人の対局を研究し実力アップ!

【"TAISEN"特別会議室をBUSTERS BBS FORUMにて開設中!】

BUSTERS BBS FORUMはこちら･･･ **http://www.busters.or.jp/bbs/index.asp**

"TAISEN"ユーザー同士で盛り上がれる会議室を、オンラインゲームマガジン・GAME BUSTERS内のBUSTERS BBS FORUMで開設中! "TAISEN"特別会議室で麻雀・将棋・囲碁について情報交換できるだけでなく、BUSTERS BBS FORUM内にあるTVゲーム会議室やパソコン会議室、インターネット会議室なども利用できます。

キャンペーン記念大プレゼント

東芝 Libretto70CT
30名様

*ご当選された方はモニターの対象となります。

Windows®対応
ショートカットキー早見表付
"TAISEN"オリジナル
マウスパッド
2000名様

Short cut key Mousecatch

吸盤シート/Mousecatch マウスキャッチ
(製法特許・実用新案・意匠登録製品)
●薄さわずか0.3mm「学べるマウスパッド」
●裏面の特殊吸盤加工でピタッと貼りつく QVAN キューバン
製造(有)樹脂印刷印刷社　企画販売　大進興産(株)TEL.03-3912-3095

Mousecatch マウスキャッチ　資料ご希望の方はこちらにアクセス! http://www.takatoku.com/daishin/

*全国有名量販店・文具店でお求め頂けます。*市販の製品はローマ字かな変換仕様/ショットカットキー仕様(Windows対応)がございます。(市販の製品には"TAISEN"ロゴは入っておりません。)

当期間中ご登録頂いた方の中から抽選で「東芝Libretto70CT」をなんと30名様にプレゼント!また抽選にもれた方の中から「"TAISEN"オリジナルマスパッド」を2000名様にプレゼント致します。ご当選者は期間終了後"TAISEN"ホームページにて発表致します。

*プレゼントの選択及び交換、換金はできませんので予めご了承ください。

毎日コミュニケーションズ
TEL.03-3288-6977

ザ・ロクヨンドリーム<特製シールVol.22>

⬇カセットの上面に貼ってね(空欄にはタイトルを入れよう)

⬇コントローラパック専用シールだよ

SUPER SPEED RACE
スーパースピードレース64

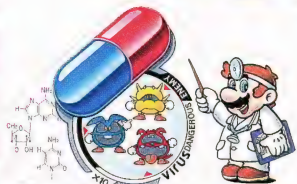
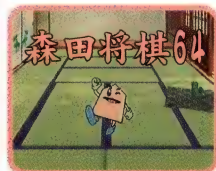
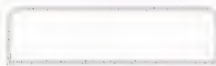
extreme-G
エクストリームG

PACHINKO
パチンコ365日

実況ワールドサッカー
~WORLD CUP FRANCE'98~

DEZAEMON
デザエモン3D

NINTENDO64

LETTER'S PARADISE 64

お便り天国64

あ〜あ、ついに30歳だよ。この仕事始めて8年ってことですわ。40になってもゲームできるのかな？ちょと不安

おはがきストリート

最近、他誌を見て思ったことですが、64DREAMはコーナーが少し少ない気がします。そうです。コーナーを増やしましょう。では。
（宮城県／七味唐辛子）

お便り天国がリニューアルされてはや1年。前身である「ドリパラ」では結構コーナーあったんだよね。で、コーナーが多いとハガキの仕分けが結構大変。つーわけでこれくらいにしてるんだけど、希望コーナーがあったらご意見聞かせて下さい。個人的にはおもちゃ関連のページが欲しいなぁ。あとスーパーカーのページ（64DREAMとは全然関係ないやんけ…）

編集部のみなさんは関西も関東もお好み焼きのように混ざっていますが、対立のようなことにはなっていませんか？うちの学校では対立しまくっています。（大阪府／ASKA）

あります。「納豆」問題がそれ。九州出身のサオ編と兵庫出身のわたる副編は「あんなもの人間の食いもんやない!!」といい口にすることもなし!! 人間が小さいよなぁ〜。ただの食わず嫌いやんけ。同じ九州出身、香川出身のふくもちやちづるは食べるのにね。つーわけで飲み屋に行くとこれでもめますね。でも多数決でみんなが食えるので注文するけど……。

あとは関西スタッフは関東つーか東京をよくコケにしてます。だったら住まなきゃいいのにね。でもまー、みんな仲良くやってますよとりあえず……。

「ポールのミラクル大作戦」のネタが続いていますが、わのアニメを私はリアルタイムで見ました。「キノッピー」っていう悪役が憎たらしくて好きでした。
（埼玉県／年齢不詳のDr.Ryo）

そうそう、キノッピー!! よく休職で丸いミルクパンが出たとき、丸の部分をくり貫いてキノコの傘にして「キノッピー」てやったよね、やんないか？ レンタルビデオで出ているみたいなので興味のある人は見てみてね。

編集部の中で今一番何がはやっていますか？ちなみに僕たちはスケボーがはやっています。あとヨーヨーもね。（北海道／三浦淳嗣）

コレといってないんだけど、ハイパーヨーヨーはマッシーが2個わたるさんともっちーが1個ずつ買ったよ。ミニ四駆もやんなくなったし、ポケモンもひと段落ついたし……個人的にはロボタックとモンスターボールコレクションと……みんなおもちゃだな……。

私の友達が『マリオカート64』のワリオと『ストII』のダルシムの声が同じだと言うんですが……本当でしょうか？（埼玉県／円真院）

うんとね、違うと思います。ワリオの声は外人だしね。まー似て無くもないとは言えないけど……でもどっちのキャラもちょっと人間離れしていて……そーいうところは似ているよね。

ガッツマスクは一体何者なんですか？（佐賀県／内田篤志）

ほんとは攻略部宛にきたんだけど、コーナーがなくなっちゃったので、ここでお答えしましょう。

ズバリ、彼の正体はまつげの長いあの熱血先輩です。夕日が似合うあの男だよ。

パワプロお得情報!!
（東京都／ピアッター）

続いても攻略部宛に来たお得情報をここで紹介します。ピアッターさんの調査に感謝しましょう。

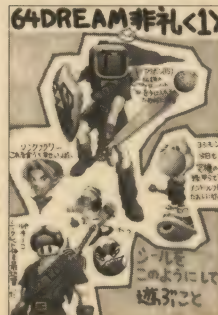
流し打、広角打法……駒坂に相談
キャッチャー○………香本に相談
逆境○…………外道に神社で勝つ（花咲が彼女なら振っても大丈夫）
真・野球超人伝……明美にもらう
サヨナラ男…監督に彼女と別れさせられる（運が必要かも）
ムード○…………合宿の芸で成功
けがしにくい…合宿で海を泳ぎきる。野球超人伝をもらう。
大リーグくん…1号成功=肉じゃが
……………2号成功=カレーライス

ゲームライターの人は年間を通じて何本くらいゲームをやってますか？僕は10本くらいです。
（北海道／三浦淳嗣）

これも人によりけりだが、マッシーは97年はエンディングまで見たゲームは仕事、遊び含めて月3本〜5本（全ハード含む）ケイ少佐も同じく月5本くらいやっているので、年間60本くらいだろうか？もちろん全部を自分で購入しているわけではないし、（淳嗣君同様、友達と交換したりね）サンプルロムなんかも含んでいるんだけど……。ま一大人になるとそれくらい暇もあるってことだな。

ナムコの次回作は何？気になる。
（静岡県／山田毅）

そうだよね〜。でも何も情報が出てこないんだよなぁ。今のN64の状況を考えると……なかなか出てこないかもね。年末ぐらいには何かあるかも。できればナムコさんにはN64を盛り上げてもらいたいんだけどな〜。

⬆（東京都／稲垣崇）ボードが64DREAMのものになっているのでした。

⬆（茨城県／中川勝行）シールで遊んでもらいました。キノコ顔がちょっと怖いぞ。

⬆（埼玉県／岡直樹）ゴメン。サイズ横だよね。読者人気も高い岡君だけにスマン。

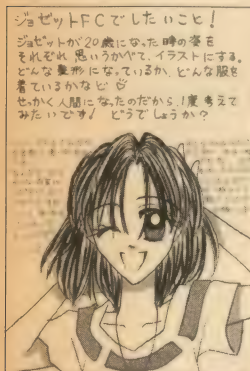
ついにお葉書も900枚弱!! 1000枚が見えてきた!! つーわけで千枚記念はスペシャルでやります!!

今回きたハガキ	計(4/31付)
129枚	894枚

GAME SOFT FAN CLUB

★ジョゼットFC 念願の首位奪取!!この先は何が!?

ファンクラブ3回目の首位を取ったのは『ジョゼットFC』でした。ソフトが発売されてからはや1年半になろうとするのにこの人気はすごいよね。『ゼルダFC』が首位の時に「中植とまあめいど」さんがいたように、『ジョゼット』でもサトナさんの貢献が非常に大きいと言っていいだろう。

今回きたハガキ	計(4/31付)
49枚	191枚

ジョゼットFCでしたいこと! ジョゼットが20歳になった時の姿をそれぞれ思いうかべて、イラストにする。どんな髪形になっているか、どんな服を着ているかなど せっかく人間になったのだから1度考えてみたいです! どうでしょうか?

⬅(愛知県/サトナ) あなたの大量投稿が身を結んだ結果です。さてファンクラブでは何をやろうか?これからの展開をぜひ考えてくれ。

⬅(埼玉県/岡直樹) 読者人気では圧倒的な岡直樹さん。あなたの貢献度も多大でした。これからも素敵なイラストをよろしく送ってください。

⬅(長野県/青木霊) 色々なコンテスト案が出ています。ジョゼ人気はマジ高いよね。

⬅(愛知県/めっきー) ジョゼコスプレ経験者さんです。写真も送ってね。

⬅(栃木県/トビネコ) がんばって1位になったよ。応援ありがとう。

★ファイアーエムブレムFC

2位に甘んじること2回。盛り返しなるか?

つかの間の1位だった……。だがそれがどーした。心の中にFEがあればそれでいいじゃないか。64ではFEよりも先にアレが出るらしいが、関係ないもんね〜だ。

今回きたハガキ	計(4/31付)
21枚	185枚

⬅(大阪府/中坂高士) そうだ、さらにがんばろう。ソフトが出れば一気にまくれるはずだ。

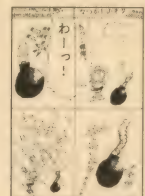
私のF.E.ハマル作文

(静岡県/ティル)

FEにハマる理由といえば、キャラの育成だと思うのです。お気に入りのキャラクターのレベルをMAXにする。それは別にゲームクリアのために必要な事ではない。しかし、やはり好きなキャラには強くなってほしい! そしてレベルだけではなくパラメータまでMAXにしたいと思う。『聖戦』の場合なら、好きなキャラに恋人も作ってあげたい。強くするためにリングをたくさん持たせたい。強力な武器を持たせたい。ど、どんどん欲が出てくる そうするとまず1回や2回のプレイではそれはできない。そうするとどうしても3.4.5回とプレイしてしまう。そして1人のキャラが終わると、次は他のキャラもやりたくなってくる。他にも人によって色々な遊び方ができる。最低人数クリアとか早説きとか『聖戦』なら恋人の組み合わせを変えてみるとか。そんなFEの欠点というと、敵にもいいキャラが多いが、敵なので育てられないという所だろうか。イシュタルー!(悲)

★ボンバーマンFC

またしても喜多君の猛撃が始まった。もうちょっとで2位に届くかも。新作はみんな買ったかな?

今回きたハガキ	計(4/31付)
30枚	172枚

⬆(石川県/喜多啓太) 相変わらずのパワーだ。

⬆(宮城県/石塚拓人) 喜多君に挑戦状だ。

★ゼルダFC

延期が響いてハガキも延びず。一体いつになったら64で遊べるのか……こっちもいい加減力つきてきたぞ〜

今回きたハガキ	計(4/31付)
10枚	147枚

⬆(岡山県/まあめいど) 孤軍奮闘か?がんば。

⬆(宮城県/青賀) 細かいとこまでよーみてる。

★ルイージFC

緑色の帽子の彼もすっかり忘れ去られている様子だ。このままじゃいかーん!!革命をおこそうではないか!!

今回きたハガキ	計(4/31付)
7枚	144枚

⬆(大阪府/高橋智史) なんかワイルドなルイジ。

⬆(山形県/ドクキノコ) どーしてなんだろう!!

ハガキまってるぜ

つーわけで追う、『007』『フォックス』FCはまだ手が届かない。この5強にしぼられるのか?!来月はおそらくハガキ1000毎達成記念スペシャルとなる予定。みんな気合いの入ったハガキを送って、いや送りつけてくれ!!

『スーパーロボットスピリッツ』の発売日もめでたく決定したっつーところで今月も「スパロボ研究所」のコーナーをおっぱじめたいと思う。今月は先月より3倍ぐらい濃いからね(当社比)。がんばってついてきてね。

考古学研究室

●今回のテーマは

「不遇の特撮スーパーロボットたち」

TVの巨大ロボットものといえば、ついアニメを連想しがちなものだが、実写で作られたもの、いわゆる「特撮ロボット」というのもかなりの数が存在している。ま、ここ十数年めっきり数が減ってはいるが、それでも「戦隊もの」には毎年ロボットが登場しているし、時たま劇場映画にも特撮巨大ロボットが登場する。ジャンル自体が滅びることは当分ないだろう。

しかし、特撮ロボットはやはりアニメ作品にくらべてマイナーな印象をもたれがちなのもまた事実。今回はそんな不幸な特撮ロボットたちのなかでも、特に不遇な連中についてのお話。

まずは「UFO大戦争　戦え！レッドタイガー」(1978年/東京12チャンネル系で放映)に登場した「ランボルジャイアント」。こいつが何が不遇ってまず「動けない」こと。そう、彼は飛べもしなけりゃ歩くこともできないのだ。ただこーやって(図1参照)手(？)をふりまわしつつ武器を発射しまくることしかできないのである(ま、それでもけっこう強いんだけどね)。彼は全39話を通してほとんどまったく動かず(回転はするが)、ほとんどただの砲台として悪の「ブラックデンジャー魔王」の率いるUFO軍団と戦い続けた。そのあげく最終話でようやく動けるようになるのだが、動き出したとおもったらそのまんま主人公の「レッドタイガー」とともに特攻するはめになってしまう。ああっ！なんて不遇なんだ！番組自体が等身大ヒーローものに分類されるものだとはいえ、あれだけ健気に主人公を支え続けた「ランボルジャイアント」に、もうちょっとスーパーロボットらしい活躍をさせてやってもバチはあたらんと思うのは私だけであろうか？ちなみにレッドタイガーの声は古谷徹らしいぞ！

⬅このよーに怪しげな「手」が回転していたわけ

おつぎは「アイアンキング」(1972〜73年/TBS系で放映)だ。こいつの不遇ポイントはまず、だれが見ても「ロボット」とは認識してくれないだろうと言うそのスタイル。ロボットというよりはウルトラセ○ンにそっくりなのだ。ま、同じ事は「ジャンボーグA」など、この時期の特撮ロボット全般にもいえるのだが(というか、彼らはむしろ「巨大ロボット」より「巨大変身ヒーロー」に分類するべきなのか？)。さらに、彼は1分間しか行動することができない！　それ以上動くとエネルギーの「水」が切れてしまうのだ(いや、あれは冷却用だ、という説もあるが)。そうなったら人間体にもどって水をガブガブ飲み、エネルギーを補充しなければならないのだ。困ったもんだ。

いま、「人間体」と書いたが、アイアンキングは普段、「霧島五郎」という人間の姿で、国家警備機構の捜査員「静弦太郎」と旅をしている。実は彼の最大の不遇はここにある。なぜなら「人間の弦太郎のほうが巨大ロボットのアイアンキングより強い」からだ。そう、アイアンキングは単体では敵にとどめを刺すことが(ほとんど)できない(光線技やミサイル、あるいは剣などといったキメ技がないためだろうか？)。たいていはアイアンキングが戦っている間に弦太郎が敵の弱点をみつけ、そこを攻撃することによって敵ロボットを撃破するのだ。うーむ、静弦太郎、あんたはマスターアジアか？

さてこの2体、ストーリー上もなかなか不遇だったが、番組自体もかなり不遇だった。「アイアンキング」は当時としてはかなり短い全26話で放映を終了。「戦え！レッドタイガー」も全39話を放映する間、放送時間を転々とさせられた(実に3度も)。なお、「アイアンキング」はその後ビデオ、LDが発売されたが、「UFO大戦争　戦え！レッドタイガー」はいまだ映像ソフト化されていない。当研究所としては、この作品の全話LD-BOX化を強く望むものである。

メイン研究室

…はハガキがこないので今回は閉鎖。テーマはナシにして「ロボットに関する文章ネタならなんでも可」にしてさらに募集を続けます。

画像研究室

こちらはイラスト紹介コーナーだよん。「メイン研究室」に比べてこちらはかなりにぎわって来てます。みんな好きなロボットやキャラをどんどん描いて送ってね！

⬅(埼玉県『ぷう』)まいどおなじみのマサキくんですな

⬅(埼玉県『ハナマン』)あのーダイターンのまちがいでわ…

⬅(東京都『超級覇王電影弾』)もおインパクトの勝利やね

今月のキてるお方

●もっちー所長●

⬅最近はロボットと言えばスパロボよりTo Heartのマルチ(みんな知ってる？)だったりする25歳

『F』が来た!

4月23日『スーパーロボット大戦F 完結編』発売。そのときもっちーは？

はい、とうとう発売されてしまいました。SSの『スパロボ大戦』シリーズ最新作『スーパーロボット大戦F　完結編』。所長は実はみんなより1日早く手に入れてしまいました。(なぜ手に入れたかは『スピリッツ』紹介ページを見てね)。だけど、パッケージの封を切ったのはなぜか2日後の24日(その理由としては酒飲んで寝てた説とHなゲームしてたから説の2つが有力)。それじゃ早くゲットした意味ねーじゃねーかよ(泣)

⬆これが問題の「F 完結編」。定価6800円(SS)で発売中だがこのページを読んでるような人はもう買ったよね？

お手紙ちょ～だい

各コーナーではおハガキを募集中なのだが、来月はいよいよ最終回。なんとかたくさんのハガキを送ってきてもらいたいもんである。とゆーわけであて先はこちら。ちなみに今月のお宝プレゼント当選者は埼玉県の「ぷう」君。

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「スパロボ研究所」係まで
真実は見えるか！

ちづるのアナログチャット64

今月はちづるのいぢめ相手、モッチー画伯筆。こんなにコワモテか？

第8回 ゲームライターっていい仕事？

以前、ゲームライターにあこがれる読者のために、本誌の編集部員がこの仕事につくまでの経緯を紹介したけど、今回はこの仕事のいい面、悪い面をほりさげてみるね。

私がこの仕事を始めたのは、まだ花の女子大生（笑）の頃。その頃はまだお化粧のノリもよく、ピチピチ（大笑）だったなあ…なんてあんたの思い出話はどうでもええねん！ということで、ゲームライターやってていいこと、悪いことを編集部員の意見を交えつつ考えてみよう。

私は嫌いなものを先に食べる人なので（カンケーないけど）まずは良くないところから。これはゲームライターに限らず、出版全体に言えることだと思うけど、**時間が不規則**ということ。昼過ぎて出社して、夜中まで、もしくは徹夜も日常茶飯事。もう体内時計めちゃめちゃ。お肌も荒れてトーゼンですわ。

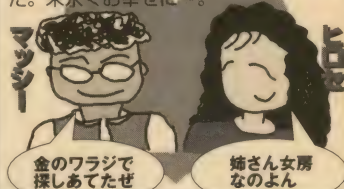
あと、**世間体はあんまりよくない**かも（まあ、編集部では誰も気にしちゃいないけどね）。これは年齢の高い人にありがちな傾向だけど、ゲームが仕事だなんて、信じられないという考えが根強い。この点は64ドリームを出してる毎コミ社内でもあることで、別の部署の人からは「遊んで給料もらっていいねえ」なんてイヤミも…。ケイ少佐なんかは近所の人に**水商売かと思われていた**らしい。時間が不規則ということにも関係あるけど、昼過ぎてから家を出て、夜中に帰って来るんじゃね。それから**将来が見えない**という不安もある。マッシーいわく「**中高年にもなって最新ゲームの攻略はきっつい**と思うよ」。う〜ん、このへんはスポーツ選手にも通じる部分かも。いつまで現役でバリバリとゲームがこなせるか…。

なんか暗くなってきたとこで、ゲームライターやっててよかった、ってところをいってみよう。

編集部員の多くはもちろんゲーム好き。なので**趣味が仕事に生かせる**ということ。もちろん仕事と遊びとは別だけど、ある意味天職に近いと言えるもんね。ゲームを作ってる現場のナマの声を聞けるのも役得だし。それから**人より先に最新ゲームができる**こと。発売前にメーカーさんにサンプルロムを貸してもらえるからね。あと、さっきあげた良くないところを逆に考えると、ゲームのに詳しいと子供にはソンケーされるし、**出社時間も自由**。**スーツで会社に行かなくていい**のも楽ちん。

一以上、と終わりそうになったところ、マッシーの目の醒めるような一言が。「**ゲームを紹介することを通じて、読者のみんなと共感できる**のがこの仕事やってて一番いいことだなあ」。そう！それが何をおいてもいいこと！…なのにそれを思いつかなかった自分、というか初心を忘れてた自分をちょっぴり反省。みんなと共感できるような誌面を作れる、一人前のライターめざしてがんばろう！となぜかちづるの誓いで今月は終わるのであった。

マッシー・ヒロセ結婚おめでとう！

編集部のマッシー兄さんが、5月某吉日にめでたく結婚！お相手は64ドリームの校正を一手に引き受けるヒロセ嬢。この夫婦がいないと64ドリームはできないというくらいのデキるカップルなのだ。末永くお幸せに〜。

教えて金剛さん 何でも聞いてくれ

Q 64ドリームってもうかってるの？
（大阪府／レーニンの誓い）

今月はそうきたか！

あんまりダイレクトな質問だから、金剛さんドキドキしちゃったぁ。え、ごまかすなって？はいごめんなさいね。そりゃもうウハウハですわ、と言ってみたいっす（半泣き）。でも読者のみんなは64ドリームがもうかってるかどうかは気にしなくてもいいのだ。N64がブレイクするその日まで、耐えがたきを耐え、忍びがたきを忍んで本作りに励んでまいるぞ。

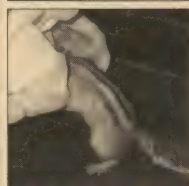
カウント大王

今月は編集部イチの「ゲーム長者」エンドウを直撃！

エンドウはすごい。寝る場所もないほどのゲームコレクターなのだ。その数実に、
●ゲーム機31台●ゲームソフト約800本（カウント不能）●パソコン4台。

GBだけで10台も持ってる超絶マニア。エンドウがそんな自分自身を分析して一言でいうなら「病気」とのこと。

⬅コレクションのほんの一部。ゴミの山じゃないよ

今月のすいか

「『ゼルダ』はどこじゃ〜！」むなしくゴミをあさってみる。

おハガキ募集

気がつくともう8回目になっていた本ページ。リニューアルはキリのいいところで実行か。各コーナーへのご意見、ネタ、いいリニューアル案などあったら、下記までどんどんウェルカムだ。

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「アナログチャット64」係まで

木版画／北河　忍　イラスト／もっちー画曹・ケイ少佐

愛と苦しみの果て…今夜は64ラプソディー

⬅良く描きすぎって話だけど。描いた本人も「似てませんね」だって! 宮城県の浅村れなさんから

➡N64を見たとき弁当箱を想像したのは私だけ?

N64の発売もこの6月で2周年。本誌もほぼ同じくして創刊。色々ありましたっけ。だから今回は「2周年」がテーマ。果たして2年という月日はゲームを変えたのか人を変えたのか、愛を壊したのか! (なにそれ) 読者のみんなも改めて「2年」という歳月を振り返ってみてちょ!! そんでもって先月からタイトルも一新!! かなり立派なビルにお引っ越し。果たして家賃は払えるのか? ふくもち。

ふくもちの 文ゲーム春秋

64版のリンクってディカプリオに似てない? いや別にディカプリオが好きなわけじゃないんだけどね。金髪だし実写版があるとしたら主役は年齢的にも彼が適役よね。こういうことを考えるのが私は好き。がんばれゴエモンのエビス丸にはぜひウチのもっちーを推薦したいと思ってます。そっくりよ。え? 私? ポケモンに例えるならミュウかしらん…(くれぐれも○ージュラではない)。

●ロクヨンドリーム勝手にアンケート● ワタシを通り過ぎていったソフトたち

N64を見たときは思わず弁当箱を連想したふくもちでありましたがこの2年にいろんなソフトが通り過ぎて行きましたね。ロクヨンドリーム部員はこんな思い出を語った。

1. オレ(私)にとってベスト(最良)なN64ソフト
2. その理由
3. 今後発売してほしー! こんなN64ソフト
4. この2年間の思い出あれやこれや…

サオヘン
1. スーパーマリオ64
2. 創刊当時に発売した記念碑的ソフトだから
3. 「ミクロの決死圏」のように体内を冒険できるゲーム
4. 昨年泥酔のためミュウ入りポケモンを落とし先日もポケピカをほんの3日目で落としたこと

ワタル
1. ゴールデンアイ007
2. ヘタなやつとの4人対戦。思いっきり楽しい
3. 通信を使って実際の株価や為替のデータで遊ぶ財テクゲーム
4. 目立たないよう地味に生きてるのでありません

みっちゃま
1. スーパーマリオ64
2. パワースター欲しさにサル状態になれる。夢中になれてちょっと幸せ…
3. 一休さんとんちゲーム64 (ポリゴン虎も出演する)
4. みっちゃまと呼ばれること

マッシー
1. 実況パワフルプロ野球4
2. 野球少年だった頃を思い出した。そして俺がホームラン王になったから
3. 実在の道路を走れるレース。信号待ちアリ事故アリおまわりアリのやつ
4. 結婚…そして…

ケイ少佐
1. ゴールデンアイ007
2. スパイの気分になれるから
3. アルデンヌの森を抜けるドイツ軍銃撃戦の完全シミュレーション
4. トップギア・ラリー大会で優勝しアンドレと賞金を山分けしたこと

ちづる
1. スターフォックス64
2. 去年の連休は指がつるほど遊べた。ベノム2クリア時は○○を見て大泣き暴れた
3. 特になし
4. 宮本茂さんに会えた。しかもパンツはブリーフかトランクスか質問(サオヘンのやらせだ)

もっちー
1. ベストは永久欠番
2. 究極のギャルゲーが出るまで空けとくのさ
3. 18歳未満は遊んじゃいけないやつ
4. N64を買った2週間後に値下げしたこと。このウラミ忘れられん～

エンドー
1. 実況パワフルプロ野球5
2. サクセスモードが面白すぎ。今後もずっと遊べそうだから
3. バルーンファイト64。3Dスティック操作は面白そうな気がする
4. 大学を4年間で無事に卒業できた。卒業者発表の時は人生で一番緊張しました

アンドレ
1. ブラストドーザー
2. このソフトを制する者は64を制す! かも
3. エフゼロ64 (早くやりてー)
4. バイク買って髪を染めてスーパーサイヤ人化したオレ

ここで読者のみんなにアンケートを依頼! 同じ質問に答えてほしーのだ。回答者には抽選でふくもちの選んだ**超超スペシャルグッズ**(思わず太文字) をプレゼント!! 応募要項は下記(調査依頼)と同じだよん。

64探偵・ミニ!

ポケモングッズを買いたいのですが、ちょっと恥ずかしい。いい方法教えて 青森県 13歳のシャイボーイ

この手の依頼は何通か来る。気持ちはわかるけど欲しいなら堂々とね! ワタルやマッシーを始めロクヨン部員は欲しいものは堂々と買うぞ(買いすぎって話もある)。それでも恥ずかしいならグラサンをかけよう。その方がはずかしーかも。

特集:ヤマガタはいずこへ

もっちーによって瀕死の重傷を救われたヤマガタであったが意識を取り戻したときその体に異変が! なんともっちーは命を救うためヤマガタを一部改良したのだった。てゆうかまゆ毛がついた。

ってことでヤマガタはもっちーの部下に。続く

調査依頼募集中!

ロクヨン探偵事務所では調査依頼を募集中! 依頼者にはグッズ進呈。ファックスでも受け付けオッケー!!

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ロクヨンドリーム ロクヨン探偵係
FAX番号 03-3230-0675

ポケカメシティー

PocketCamera™ ポケットカメラ

ポケカメ市長の秘書

過労で倒れた市長のかわりに愛知県／せいたんが派遣してくれた秘書。

市長も過労で倒れるほどの発展ぶり！

ハ～イ、あたくし市長秘書よ。シティーへの応募が激増して、忙しさのあまり市長がダウン。で、読者があたくしをここへ送ってくれたの。市民あってのポケカメシティーね（涙）。市長は「何が写ってるか分からん作品も多いんだ～ぜひ市民にしたいのに」とうわごとを言ってたわん。市長の意をくんで、画像がはっきりわかる力作をお見舞いがわりに送ってあげてね。

お笑いポケカメ道場

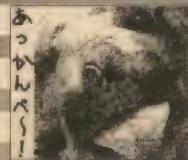
⬆（東京都／星野たかゆき）シンプル イズ ザ ベスト！とのこと。

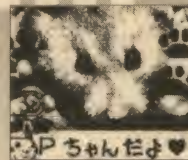
⬆（兵庫県／縛ボン）お笑いというより、もはやホラーです。

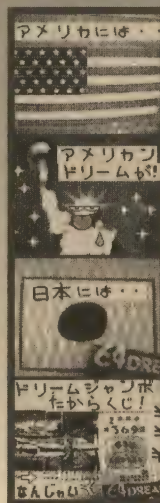
⬆（石川県／喜多啓太）茶筒貯金の王者、副島わたる。やっぱり来たか！

⬆四天王ってよりも、どっちかというと平八かザンギエフって感じだけど。

プリティペットショップ

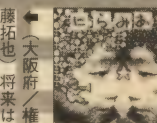
⬆（愛知県／魔雪狼）入れる言葉で動物のかわいさも上がるお手本ね。

⬆（三重県／三重で長野）一体ナニ!? ナメナメされると…いやぁぁぁ

⬆（大阪府／権道拓也）ネコちゃんに合わせたキバの使い方がGOOD。

⬆（愛知県／橋本歩）おしおきだべ～のガイコツかと思った（笑）

4コマ専門学校

⬅（京都府／牛丼）くやしいけど、落とし方がうまいので採用。

⬅（大阪府／八尾正士）アイデアを買い！4コマ革命!?

ポケカメ託児所

⬅（大阪府／権藤拓也）将来はきっと芸達者に…。

⬆（愛媛県／ニシ）将来はソウルミュージシャンに…。

⬅（埼玉県／巻幡朋寛）切り抜いてお守りにも使えそうな面がまえ！将来はきっと大物だ

ポケカメ裏工房

真のスタッフロールが見れるぞ。先月の裏工房ネタもからめて紹介しよう。

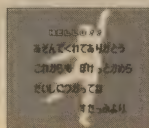
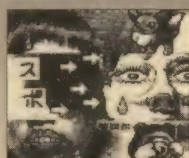
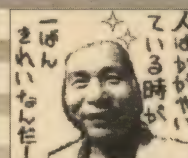
❶RUN RUN RUNを出す

➡「遊ぶ」のシューティングで2000点取り、次から出る？マークの円盤を落とすと「RUN RUN RUN」で遊べる。

❷22秒未満でゴールだ

➡ちなみに1位ゴールしたらボタン連打で任天堂の旗を揚げることもできる。上まであがったら王冠がかぶれるぞ。

❸真のエンディング登場

➡ゴールしたらメイン画面に戻り、スタートを押してから「スタッフロール」を選択。あの人の名前も出てくる…。

芸術家のカフェ

⬆（愛知県／熊谷俊輔）ていうかスプラッタ。

⬆（大阪府／八尾正士）青汁のおっさんか!?

たずね人

➡3月28日に新宿のつぼ八で会った右のお嬢さん、シティーまで連絡下さい。気になって夜も眠れません。（神奈川県／おやじ）

応募方法

ポケカメで撮って、専用プリンタでプリントアウトしたシールを、封書かハガキにしっかり貼って送ってね。ハガキ1枚に何枚貼ってもOKだ。

〒102-0074東京都千代田区
九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「ポケカメシティー」係まで

知っていてもなーんも役に立たないゲーム雑学学園だ!!

今月から始まったこのコーナーは、生きていく上で全然役にたたないゲームの雑学をドリル形式で楽しむコーナーだ。どれくらい役に立たないかと言うと、日テレの深夜にやるニュースのキャスターが元アイドルの吹田明日香だ。とか。ね、知っていてもど～でもいいことでしょ。んなことをやります。偽善的な要素も一切含まないし、メーカーへのこびへつらいもしない。まー言ってみれば学校の勉強も、んなものだったしな。つーわけで、このコーナーはゲーム歴22年。ゲームライター歴8年のマッシーが担当します。とりあえず読んでくれ、意見はまた今度聞く。ていうか聞かない。

●ヌルイ校則●

1. 豆知識はいらん
2. 偽善的にはならん
3. ヌルさこそ生きてる証だ

■ゲームのセリフに見られるヌルさはとは

64ではまだロープレが出ていないので、意味なしセリフ体験などしたことがないと思うが、ロープレでの町の人との会話。これまた覚えていても何の役にもたたないことが多い。マッシーも以前、某ゲームのメッセージ書きをしたことがあるが、3/4は意味なしセリフだった。最近はアクションゲームなどでも前フリが長いものもあるが、メッセージをとばせないのはどーにかしてほしい。あとオープニングのクレジットもとばせないのもどーにかしてほしい。後、仕事中に読者が見学に来るのもカンベンして欲しい。

傾向と対策

例／*example*

役に立たないセリフは多々あるが、イベント終了後もメッセージが変わらないものがある。いついっても「あの洞窟には近寄らない方が……」なんて言われるとかなりヌルく感じる。大体女キャラで家の奥の方にいるやつがそう。ヌル点3だ。

最近は減ったが、ボタンを押してメッセージのスクロールをすると行が変わり非常に読みにくくなるものがある。これまたヌル。しかもメッセージが「うおおおおお」なんていう叫びだと目も当てられない。ヌル点4をあげてくれ。

ヌル点とはヌルさを表す点に今決めた!!

2限 古典

■古き良きヌルゲーに出会う旅に

最近マッシーの家の近所でファミコンやメガドラ、PC-Eを大量に扱う中古ソフト屋を発見。涙が出るほどヌルいゲームを大量に発見し、しかも280円とかで売っているので小踊りしてよろこんだ。ヴァル・キルマーがラジー賞にノミネートされたのと同じくらい誰も知らないゲームをここでは紹介していこうと思う。何がヌルいのかの基準を明確に書いていきたいが、いろいろと規制もありそうなので、少しぼやかすことにした。偽善ではないから許して。

愛のあるヌルと愛のないヌル

愛のあるヌルゲーとは制作者の妙なこだわりが反映しているゲームで、ヌルくてもどこか憎めないソフトのことだ。洋モノは特にそうだ。愛のないものは、完全な模倣ゲームでありながら、急いで制作したため、バランスなんて言えるものはなく、ただムチャなゲームのこと。ロープレに多し。後、キャラゲーは特にそうだ。学園的に認めたいのは、ほんとにヌルいんだけど、ここだけ妙におかしいってのは愛あり=ヌル点愛ありと判断する。飯島愛の実家が亀戸にあることを考えれば妥当だろう

「元祖スーパーモンキー大冒険」
FC/バップ

一応RPGになっているが、スタート直後から砂漠に投げ出され、歩き回っていると食料と水がなくなりゲームオーバー。わかりにくいところからワープすると街に行ける。人が「AABB」と言ってくれるが、どうやらこれがパスワードらしい。でも入力方法は取り説にもなし。

……………………ヌル点98

3限【ドリル】■知っていても何の役にもたたないヌル加減なドリル

さて、今度はドリルだ。ヌルさを学ぶには自分もある程度ヌルくなる必要がある。ならばドリルだ。しかもこれまた役に立たない問題ばかりなのだ。

第1問 5点

『実況パワフルプロ野球5』でウグイス嬢をしている声優を下の3つから選び答えよ。ちなみにこの人は『がんばれゴエモン』でもある人の声を担当している。全然関係ない話だが、昔マッシーが某会社にいたときには、よく声優さんが遊びに来た。彼女たちにも勢力図があるようで、誰々と誰々は一緒に来るが、誰々はひとりで来るなんてのがあった。それだけ。

1 三石琴乃
2 林原めぐみ
3 緒方恵美

答.

第2問 5点

次の問題は64ドリームにまつわる問題でもある。かつて64ドリームが創刊する時にアイドルを使おうという話が持ち上がった。結果として創刊準備号では中森由香が使われているが、そのときに候補があがったのが下の3人である。それは誰だ。ちなみにその後もアイドルページを作ろうと画策したものの、年齢層があまりにもあまりなので取りやめた。案としてはCCガールズとマリカなんてのもあった。CCってまだいるの？

1 MAX
2 SPEED
3 TRF

答.

第3問 20点

次の長文を読んで、□に入る単語を下の語群から選んで入れてくれ。

「『スターフォックス』はスーファミ初の❶を積んだソフトだったが、『がんばれゴエモン』はファミコン発の❷ソフトだった。当時の❸名人は後にバンダイに入り、❹に移り、作ったゲームは❺だった。それにしても64の最新作が出るのはいつだろう？編集部予想としては❻だ。つーか、コロコロには勝てないってことなのだろうか？64誌も2誌になっちゃったので、なんとかがんばりたいですな（お前は誰やねん）」

語群

ア・64M　イ・128M　ウ・2M　エ・128K
オ・FXチップ　カ・MMX　キ・ジョジョの奇妙な冒険
ク・ファミコンジャンプ　ケ・マジカルチェイス　コ・メイズ
サ・高橋　シ・毛利　ス・橋本　セ・岡部　ソ・福本　タ・中上
チ・コブラチーム　ツ・ウルフチーム　テ・ウルフチーフ
ト・99年　ナ・2000年　ニ・ていうかでない

第4問 20点

ここらで気分を変えて美術の問題だ。つーか、これはみんなが勝手に書いてくれ。テーマは「ゆーうつなマリオ」。なんていうか、体もだるいし、なんかちょっと足の薬指の間がじゅくじゅくするし、ドナちゃんてばどーして先に進ませてくれないんだろう……。なんて思っているマリオの顔をイメージしてもらいたい。今回は例として最近編集部でも人気高のケイ少佐のイラストを載せてみた。

テーマ

第5問 10点

下のA群とB群の中で唯一マッチする組み合わせがある。それを探し出してくれ。別に探さなくてもいいぞ。探し出すで思い出したけど、超合金魂のマジンガーを探していて、お店のおばちゃんに聞いたら「あれはすごいよね。未来的だよね」と言っていた。

A群

ア・マリオ　エ・ヒーチ
イ・ワリオ　オ・TT
ウ・キノコ　カ・徳間書店

B群

キ・クジ　ク・相川七瀬
ケ・リッジレーサー
コ・キノッピー

答.

別に正解をおくってこなくてもいーぞ

つーわけで、今回はこんな感じでした。何も役に立たないよね。むしろ脳味噌腐っているかも。だから、別にドリルの正解を送ってくれなくてもいーぞ。いつか期末試験みたいのもやるかも。じゃ、またね。ヌル点は4:1くらいかな

なんつーか。このコーナーの下にあるとこっちもヌルくなってくる。各コーナーへのお葉書は右の住所まで。これコピーしてハガキにはると便利だ。

●各コーナーへのあて先はこちら!!●

〒102-0074東京都千代田区九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「お便り天国64」各係まで

68ページ

ボンバーマンヒーロー
～ミリアン王女を救え!

72ページ

スーパースピードレース64

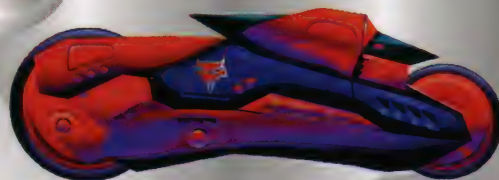
中とじソフト攻略保存版 4連発!!

発売日から約1カ月、攻略第2弾の『ボンバーマンヒーロー』。憧れのスーパーカーランボルギーニでレースができる『スーパースピードレース64』。過激な超高速バイクバトルレース『エクストリームG』。実機を忠実にシミュレートした『パチンコ365日』。どんなジャンルのゲームでも、攻略しましょうドリームが。ってことで中とじ攻略、4連発だ～!!

76ページ

エクストリームG

80ページ

パチンコ365日

ステージ5「ワルドス星」までで終わりだと思っていたのに、なんとステージ6「ガシック星」があることが判明。その方法は…。

●発売元:	ハドソン
●発売日:	発売中
●ジャンル:	アクション
●価格:	6800円
●容量:	96M+バックアップ
●振動パック:	対応
●コントローラパック:	非対応

ついにバグラー復活! ワルドス星へ突入だ!!

◆ついに念願かなってミリアン王女を助け出したボンバーマン。ピボットも大喜びだね

◆一緒に行くっていっていたミリアン王女をボンバー星に帰して単身ワルドス星へ

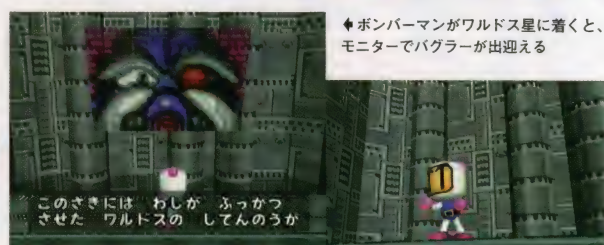
マゾーヌ星でなんとか四天王のネチアとペットのメガーニを倒したボンバーマン。ついに、ついにミリアン王女を助けることもできた。いままでの苦労がやっとむくわれたって感じだよね。しかし…。ボンバーマンにはまだやることが残っているのだ! そう、復活してしまった悪の親玉バグラーを倒すこと。助け出したミリアン王女とピボットをボンバー星に帰し、みんなの期待を背負って単身でワルドス星に向かうのだった。そこで待っていたのは…。

◆ついにディスクがそろってバグラーが復活するのか。ニトロスも満足そう

◆ボンバーマンから奪った4枚のディスクを復活装置にセットするニトロス

◆ニトロスがディスクを入れ終わったとたんに、復活装置が動き始めたぞ

◆4方から電流のようなものが流れてくる。きっとあれがバグラー再生用のデータだ

◆ボンバーマンがワルドス星に着くと、モニターでバグラーが出迎える

◆四天王も復活!? でもこのボンバーマンの雄姿を見よ! これならきっと大丈夫だよ

STAGE 5 ワルドス星

4枚のディスクが集まり、とうとう復活してしまったバグラー。ボンバーマンがワルドス星へ到着した時には、倒したはずの四天王もパワーアップして蘇っていたのだ。ワルドス軍おそるべし!! ってことで、いままで倒したはずの四天王と、再び闘わなければならないハメに。ボンバーマンの行く手を何度も阻んできたニトロスとの最後の勝負に見事勝てば、いよいよバグラーとの決戦が…。バグラーを倒してボンバー星雲の平和を取り戻せ!

ボスルーム1

◆一見派手な攻撃だけど、よけるのは以外にカンタンだぞ

◆放電攻撃は、しっぽが光ったらタイミングよくジャンプで避けよう

ステージ1に登場したボス「エンドル」。口から光の球を吐き出す「光球」攻撃は同じだけど、水面のステージにしっぽをたたきつける放電攻撃に要注意。相変わらず弱点は胸の金庫なので、どんどんボムを投げつけてやろう。

ボスルーム2

◆突進のタイミングを見てボムを投げれば、ばっちりヒットするぞ

◆バルーダが風船みたいにふくれたら要注意。レーザー攻撃をしてくる

ステージ2の大時計塔で待ち伏せしていた「バルーダ」。前の闘いはボンバーコプターだったけど、今回はステージ上で対決だ。攻撃パターンは、突進とレーザー砲。レーザーだけしっかりよければ、とくに難しくはないぞ。

ボスルーム3

復活「ボルバン」とボンバーマリンで対戦。こんどのボルバンは、水中戦車のように変化していて超強力だ。バズーカ砲から発射するホーミングミサイルを早めに迎え撃つのが勝利へのポイントになりそう。口からはいてくるヒトデはそんなに怖くないけどね。

◆弱点は変わらず額の青いところ。そこめがけてボムを撃つんだけど…

◆バズーカ砲がホーミングするので超強力。まずはミサイルをつぶしていこう

◆口から吐いてくるヒトデ。その間もミサイルを撃ってくる

ボスルーム4

ボンバーマンのじゃまをするのが今度で5度目になる「ニトロス」。いよいよ最終戦ってだけあってヤツも本気で攻撃して来るぞ。十字方向に撃ってくる波動攻撃に火柱攻撃、ハイパーボムにタックル。しかもすばしっこいし。まずは、ニトロスを取り囲んでいる3つのバリア装置を破壊してから、ニトロスが飛び跳ねている間などのスキをついて攻撃していこう。

◆いきなりボムをお見舞いすればバリア発生装置の1つは破壊することができる

◆毎度毎度の波動攻撃。床のオレンジ色の所は電撃地帯なので気をつけよう

◆ニトロスのボムは強力。円盤なんかも投げつけてくる。逃げるだけでたいへんだぞ

◆ボム&火柱攻撃。隙をついて攻撃したいんだけど…、暇がない!? 敵ながらあっぱれなやつだ

ボスルーム5

ネチアのペット「メガーニ」。目からレーザー砲を撃つ攻撃と、ホーミングミサイルを撃つ攻撃に加え、回転しながら体当たりをする攻撃が加わっている。しかも、ステージが溶岩でできていて、メガーニが出たり引っ込んだりするんだ。出現箇所は3つあるぞ。

↑灼熱の溶岩地帯からメガーニが出たり隠れたりする

↓くるくる回りながら飛んでくる。ミサイルの後に追いかけてくるぞ

↑メガーニのレーザーは撃つだけじゃなくて回転するんだ

ボスルーム6

実は「ネチア」は双子だった! かどうかは分からないけど、今度は2人で攻撃してくる。空からはミニメガーニがポトポト降ってくるし。ネチアの攻撃は、お馴染みのムチ攻撃と、ナイフを投げる攻撃。ナイフはわりと避けやすいけど、ムチに気をつけよう。

↑こんどのネチアはなぜか2人。すばやい動きで空へ飛んだり降りてきたりするぞ

↓ネチアのナイフを避けようとしておっこちたりしないようにね。少し離れて戦おう

↑ムチ攻撃は結構痛い。空から降ってくるミニメガーニも、ほっとくと増えていくぞ

VS バグラー

最終ボスの「バグラー」は3段階に変身する。第1形態は人間型で、タックルと衝撃弾で攻撃してくる。近づくとワープまでする。第2形態はテレビモニター型。3体に分身しているので、本物に攻撃しないとダメージを与えられないぞ。最終形態は戦車型。レーザーを発射する右手と、電流の流れる左手を破壊してバリアーをといてから攻撃するのだ。

第1形態

↓直線的に体当たりしてくるタックルは左右に逃げれば平気なのだ

↓衝撃弾を撃つ前に少し間がある。そのあいだにボムを投げつけてやろう

第2形態

↓頭に脳味噌みたいなのをのっけたモニター。本物は1つだけだ

↓本物のモニターは笑ったりするので区別できる。電撃攻撃には要注意だ

最終形態

↓右手のメガーニレーザー。有効距離が短いので離れるのがいいぞ

↓手を伸ばして攻撃する左手のエンドルバンド。隙をよく見て避けよう

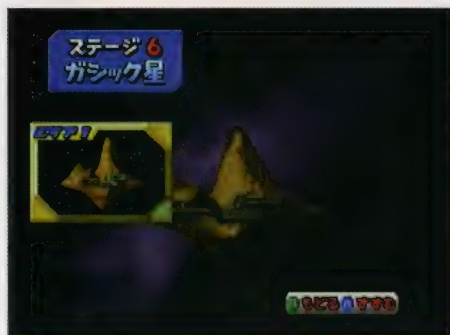
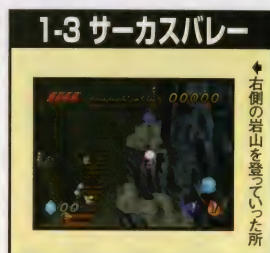
↓両手を破壊すると、ボルバンシールドが解けてバルーダ砲を撃ってくる

↓苦戦の末ついにバグラーを破壊。なんとか一安心だ…

↑っとおもったら、最後にこんなプレゼントをもらっちゃいました

↓ビックボムのプレゼントでワルドス星が大爆発をおこしてる…

↑ボンバーマンは何とか脱出。任務完了っす。いざ、みんなが待ってるボンバー星へ

金メダル5個&異次元ボム全部GETでガシック星へ

ステージをクリアすると、そのステージでのクリア得点が合計されてメダルをもらえるよね。1～5ステージまでの全てで満点を取ってゴールドメダルをゲットする。そして、正体不明の敵が、ステージ中に仕掛けていった「異次元ボム」全24個を集めると、ステージ6「ガシック星」を遊ぶことができるのだ。今回は、その異次元ボムの場所を全て公開するので、がんばって集めてくれ!!

1-1 ヘビールーム
◆入り口入ってすぐの柱の上

1-1 スカイルーム
◆飛行機発着場の隣の柱の上

1-2 ダークウッド
◆白い竜巻で上に上がったところ

1-2 ドラゴンロード
◆囲いをボムで破壊した中

1-3 サーカスバレー
◆右側の岩山を登っていった所

1-3 グレートロック
◆途中の細いところを落ちる

2-1 バブルホール
◆ビッグバブルの穴でワープ

2-1 ベータすいろ
◆水路からダッシュジャンプで

2-2 ウォータープール
◆出口前の箱の裏側

2-2 ワープルーム
◆かべすりぬけアイテムが必要

2-3 キラーゲート
◆水路中程の左端の下の方にある

2-3 クルクルタワー
◆エレベータを作動させて上の方に

3-1 マグマダム
◆奥のダムを破壊すると出てくる

3-1 クリスタホール
◆出口付近から手前の下へ落ちる

3-2 デスガーデン
◆ステージ奥からエレベータで左へ

3-2 フロートゾーン
◆途中にあるとげとげ地帯の中央

3-3 デビルコースター
◆出口付近の塔の中にある

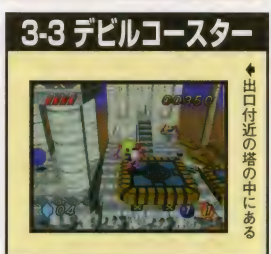
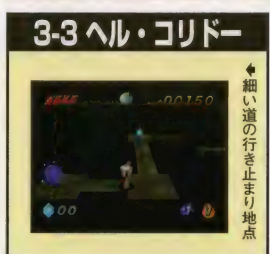
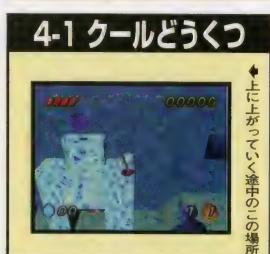
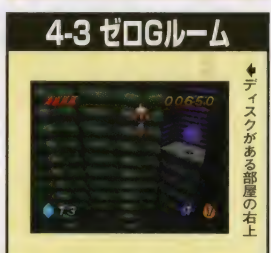
3-3 ヘル・コリドー
◆細い道の行き止まり地点

4-1 ジャンフォール
◆植物の敵の奥。要かべすりぬけ

4-1 クールどうくつ
◆上に上がっていく途中のこの場所

4-2 スノーランド
◆スキーの雪だるまがいるあたり

4-2 ヘブンスカイ
◆道中の橋状になっている通路

4-3 エアールーム
◆上部中央の吹き出し孔で

4-3 ゼロGルーム
◆ディスクがある部屋の右上

SUPER SPEED RACE 64
スーパースピードレース64

●発売元：タイトー
●発売日：5月29日
●ジャンル：レース
●価格：6800円
●容量：未定　●プレイ人数：1～4人
●振動パック：対応　●コントローラパック：対応

夢のスーパーカー「ランボルギーニディアブロやカウンタック」を思いっきりぶっ飛ばせるゲーム、『スーパースピードレース64』がついに登場する。ランボルギーニ社の協力を得て出来上がったこのゲーム、シンプルながらスティックにダイレクトに反応するレスポンスの良さが魅力的。レースゲームファンには是非遊んで欲しいゲームのひとつだ。

お待たせしました。いよいよ発売でございます!!

4つのモードで走り回ろう!!

1人または2人プレイでは、シングルレース・チャンピオンシップ・タイムチャレンジ・タイムトライアルの4つのレースモードで遊べる。難易度も4段階に分けられており、レースゲームは初心者という人から上級者まで、誰でも気楽に楽しめる作りになっている。コースも比較的簡単なコースから複雑なコーナーがつづく難コースまで6種類用意されているし、さらにある条件をクリアすればリバースコースも登場するのだ。スピード感や操作感もバッチリなので後は腕をみがくだけ。

◆遊べるモードは全部で4つ。まずはシングルレースで練習してから本選に挑んでみよう

◆難易度は4段階で設定できる。腕におぼえがある人ならノーマルモードは楽勝だろう

2人対戦

◆オーソドックスな上下2分割画面。コースの先が見やすいのでふつうはこの画面かな

◆ちょっと珍しい左右2分割画面。最近のヨコ長テレビの人気を意識して作ったそうだ

3～4人対戦

◆3人対戦の時、右下の画面にはコースマップが登場する。白熱したバトルが楽しみだ

◆お馴染みの4人対戦画面。コースマップが真ん中に登場するがレースには支障はなさそうだ

ピットインの駆け引きが勝負の行方を大きく左右する

◆給　油◆

距離の長いコースになるとピットインしての給油が必要になる。ゴール手前でガス欠なんてシャレにならないぞ。F1などのレースでもゴールの手前でガス欠になって車が止まってしまったなんてケースも実際にあるもんね。

◆左ゲージの赤い部分の手前で止めてスティックを動かさないのがコツ。ラップ数が多いと、ガソリンの減りも多いので給油にかかる時間も当然長くなるぞ

◆タイヤ交換◆

周回をかさねるにつれタイヤがだんだんと擦り減ってしまう。すると車の踏ん張りが効かなくなって、カーブでスピンしやすくなってしまうのだ。3周目か4周目にピットインして、給油とタイヤ交換してやるのがベスト。

◆給油が終了するとすぐさまタイヤ交換へ向かう。タイヤ交換のコツはあせらずゆっくりと一定のリズムで3Dスティックを時計周りに回してやること。うまくやれば2回転位でOKだ

スーパーカーをトコトンまで遊び尽くそう!!

シングルレース

チェックポイントやタイムリミットが無く、コンピュータ車との対戦で順位を決定する。ピットストップの有無、天候など様々の条件を選択できるので、まずはここで練習だ。周回数も30周まで変えられるので、トコトン走り込んで苦手コースを克服しよう。ある条件をクリアしていればリバース走行も可能、詳しくはドリテク参照。

◆本番にそなえて苦手コースをトコトン練習しておこう

◆本格派はやっぱりギアボックスもマニュアルを選択しよう

チャンピオンシップ

6つのサーキットをレースするトーナメント。各レースごとの順位によりスコアが決定し、すべてのレースが終了した時点で、獲得総合ポイントトップを目指す。すべてが設定済みのノーマルチャンピオンシップと、プレイヤーが独自にレース条件を設定できるカスタムチャンピオンシップの2種類の遊びかたができる。

◆この状態がノーマル。設定はいろいろと自由に変えられるぞ

◆自信をもって自分の名前を入力いたしましょう（当然か）

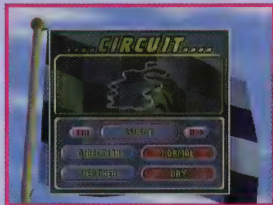
タイムチャレンジ

チェックポイントからチェックポイントまでの速さを競うモード。チェックポイントを通過するたびに持ちタイムが加算されていく。設定したラップ数をトップでゴールインすればOK。比較的運転しやすい3コースで構成されているベーシックシリーズと難易度の高い3つのコースが中心のプロシリーズの2種類のレースがある。

◆プロシリーズは手強い。まずはベーシックから

◆チェックポイントを超えるとタイムが加算される

タイムトライアル

練習用のオプションモード。プレイヤーは1人で、選んだサーキットを走行する。対戦相手はいないので、ひたすらストイックにタイムの更新に務めなければならない。もちろん練習としてもバッチリ。ただしここでのタイムは保存され、実際のレースでのタイムとあわせて表示されるので、あまり遅いタイムだと恥かしいかも。

◆苦手なコースを選択してひたすら周回を重ねよう

◆4周分のラップが表示される。永遠に走り続けられるぞ

6種類のスーパーカーでプレイ可能だ!!

最初に使えるマシンは「カウンタック」と「ディアブロ」の2台。しかし、ある条件をクリアしていくと使えるマシンが4台増加するのだ。

◆だれもが知ってるドイツの名車。最高速、コーナリング性能はまずまず。ただ激しい当りには弱そうだが…

◆ランボルギーニとはライバル関係にある有名なイタリアの名車といえば…

◆コーナの多いコースではカウンタックが有利か？ 最高速はディアブロが上

◆コーナ性能、耐久性、最高速、加速ともすべてに高いレベルをほこる名車

◆最高速ならこのディアブロ。その分コーナリングにやや難がありそう

◆すべての性能が標準以上の、非常に使いやすいマシン。上級レベルでも使える

ランボルギーニ写真館

コース1からコース6までを紹介。ポイントを見逃すな!!

COURSE1　アクセル全開で突っ走れ

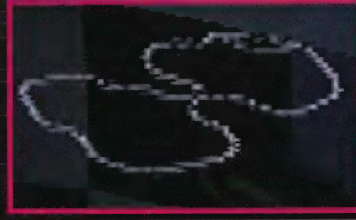
まずは軽く腕試しのコース。グルッと左周りに周回する郊外のサーキット。ゴール手前の最終コーナー以外はアクセル全開で突っ走る事ができる、気分爽快のコースだ。マシンによっては時速320kmをらくらく超えてしまう。コースも長くないので、ピットイン無しでもガソリンはOKだ。ただしタイヤは周回を重ねるごとに擦り減ってくるのでスピンに注意しながら走れば大丈夫。唯一のポイントである最終コーナーもアウトインアウトのラインを取れればバッチリ。

◆ラインがとれればこんなコーナーでもアクセル全開で問題なし

◆ゆるいカーブの長い直線では320kmオーバーだ

◆最終コーナーはライン取りだけを気を付けて

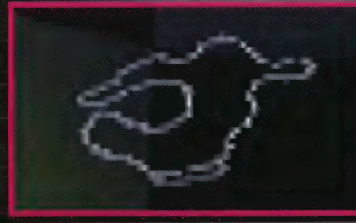
COURSE2　先のラインを読んで走れ

ゆるいカーブが連続してつづく8の字型のコース。前半は森の中を走るコース、後半は周りに大きな建物や工場らしきものがあり市街地のようだ。全体的に左右にゆるやかなカーブが続くので、スティック操作は忙しくなるが、道幅がひろいし道をはみだしても路肩がタップリあるのでトップでゴールするのはそれほど難しくないはずだ。目先のコーナーだけじゃなく、もうひとつ先のコーナーを見据えて、なるべく直線的にコーナーをクリアしていくのがコツ。

◆コーナーでも直線的に走ればタイムも短縮できる

◆トンネル内では緩やかなカーブが連続でつづく

◆多少コースを外れてもそれほどスピードは落ちない

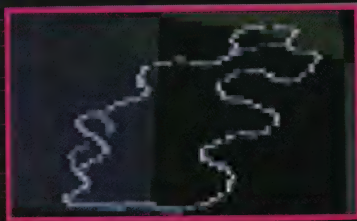
COURSE3　アクセルとハンドルのバランスが鍵

今までの公道のコースとは打って変わって山岳コースに突入。道幅も狭くなり、両サイドは切り立った崖がつづくのでコーナリングの精度が要求される。道幅が狭くなった分、敵車との接触も多くなるのでタイヤが滑りやすくなる後半は敵車を抜きづらくなる。最低でも1回はピットストップして、タイヤ交換をしたほうがいいだろう。さすがにアクセル踏みっぱなしというわけにはいかないので、アクセル操作とハンドル操作のうまいバランスが要求されるコースだ。

◆切り立った左右の崖でコーナーの先がみにくい

◆左右にあまり余裕がないので、あたりがキツイ

◆右側は海。でも海を見てる余裕はないよね

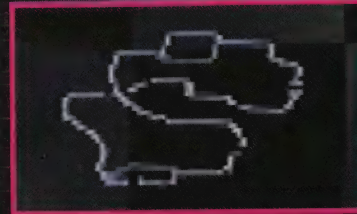
COURSE4 長い距離でも集中力をキープ

急激なコーナーはないが、とにかくうねうねとゆるいカーブが続く長いサーキット。さすがに全速全開での走りは難しい。ここではとにかくコースアウトしないことが一番。コース外の草の上はタイヤ交換したあとでも非常にスピンしやすい。コースアウトしたら焦らずに、ゆっくりとコースに復帰しよう。さらにこのコースにはいくつかの分岐ポイントがあるので、使ってみよう。特にトンネル内にある分岐コースはオススメ。でも分岐コースにはいるのがちょっとムズイ。

◆コースをはずしてラフにはいるとスピンしやすい

◆タイムチャレンジではピットを抜けるほうが早いことも

◆トンネル内にある分岐。入口がわかりにくい

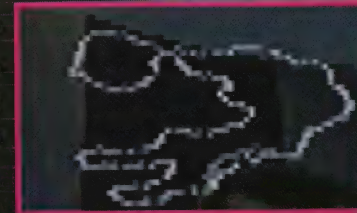
COURSE5 コーナリングが勝負のカギ

霧につつまれた港町の公道がサーキット。周りには港の雰囲気を感じさせる巨大な貨物船や工場らしき大きな建物などがある。道幅は結構ひろいのだが、ほとんどのコーナーが直角なので全速でのコーナリングは難しい。もし腕に自信があるならば、ここのコーナーではドリフトを決めてみよう。2~3周すればタイヤが滑りやすくなってくるので、ドリフトも決まり易くなるはずだ。でも失敗してスピンするとかなりのタイムロスになるので覚悟を決めてやってね。

◆大きな貨物船が目の前に見える港町のコース

◆カーブはほとんどが直角コーナーだ。うまくドリフトを決めろ

◆当りがキツイ時は本線から離れて走るのもいいてかも

COURSE6 難易度の高い海沿いの峠道

最終のコースは海沿いの峠道。変化にとんでいて景色はキレイなんだけど、アップダウンはあるし、コーナーはキツイし、道は狭いしおまけにコースは長いときて、難易度もかなり高く手強い。ここのコースさえ無事にクリアできればこのゲームを攻略したも同然なので、緩急をつけたスティック操作や微妙なアクセル操作など、今までに覚えたテクニックを駆使して最後の難関コースにチャレンジしよう。とにかく最後まで走りぬいて、勝利するべし。

◆トンネル内はコースがわかりにくいので注意が必要

◆景色はキレイなんだけど、楽しんでいる余裕はなさそう

◆かなりの登り坂が続く。アクセルをガーンと踏み込め

実はこの後に秘密?のコースも登場。ドリテクページを見てね

extreme-G

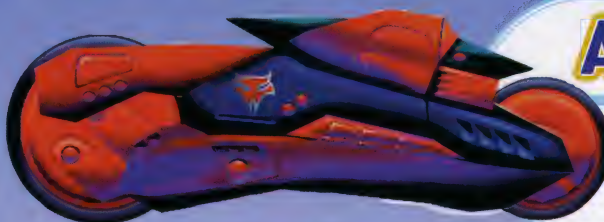
●発売元：	アクレイムジャパン
●発売日：	5月29日
●ジャンル：	レース
●プレイ人数：	1〜4人
●容量：	64M
●価格：	6800円
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	対応(9P)

エクストリームG

発売直前！プレイヤーマシン紹介&ステージ攻略

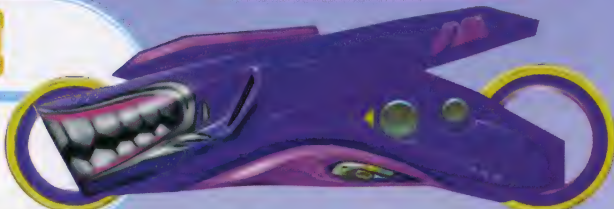
発売を間近に控えた今月は、4つにわかれたエリアに3つずつあるコースから、各エリア1つずつをマップ付きで攻略。その他、プレイヤーマシンの紹介やシューティング大会も開催だ！

↑美麗なグラフィックや派手な演出がかっこいい。マシンが使用する特殊ウェポンでガンガン攻撃しながら1位を勝ち取るのだ

↑マシンのデザインは近未来風。バイクには、最初から使用できるものと、ある条件を満すと登場する隠しバイクがあるぞ

APOLLYON
アポリオン

標準的なスピードと加速力を持つ。標準装備武器のエネルギー量が高いのが魅力だ。

GRIMACE
グリマス

加速、最高速度はよいが、標準装備武器のレーザーショットは非力。コーナーが得意。

JOLT
ジョルト

シールド、スピード、ハンドリングは標準的。装備武器のリップルショットは非力。

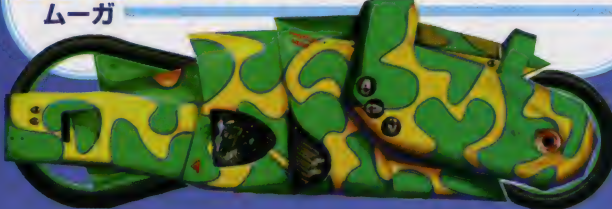
KHAN
カン

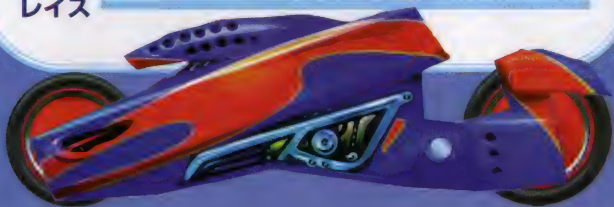
スピードも装備武器もバランスよく備わっている。初心者向きの扱いやすいバイク。

MAIM
メイム

優れた加速力と、標準武器に優れた戦闘用バイク。が、最高スピードが乏しい。

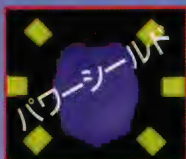
MOOGA
ムーガ

重量があり、敵バイクとの接触に強いが、その重量のため加速が悪い。最高速は速い。

RAZE
レイズ

軽量なボディで、最高速が最も速い。軽量なのでハンドリングが安定しづらく難しい。

RANA
ラナ

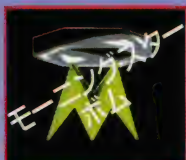
最高速に達するまでの時間がかかるが、かなりのスピードを持つ。上級者向きのバイク。

全18種類のアイテムをうまく使ってレースに勝つ

超高速で過酷なレースを勝ち抜くには、運転技術はもとより、アイテムをうまく使ったレース展開が重要になる。1位を独走していると思っていても、たった1回のクラッシュであっと言う間に追いつかれ、敵の標的となってしまうのだ。アイテムは、大別すると、シールド系、ミサイル系、設置系、特殊系の4種で、全18種類もあるのだ。

シールド系

敵の体当たりをはねのける「パワーシールド」(左画面)、攻撃を跳ね返す「ハイパーシールド」、プレイヤーが透明になる「透明シールド」。自機のシールドエネルギーや標準武器エネルギー補給の「シールドリチャージ」がある

ミサイル系

前方の敵を攻撃する「標準ミサイル」、自動追尾式「誘導ミサイル」、四方八方に小型ミサイルを撃つ「マルチニードルミサイル」、前方の敵にロケット砲の雨を降らせる「モータルロケット」、後方に攻撃する「バックミサイル」

設置系

爆弾を設置し、敵が通過すると爆発を起こす「地雷」、感知レーザー付きの地雷「レーザー地雷」、棒状の起爆装置の付いた「モーニングスターボム」、ワープの出口と入り口を設置して、敵を後方に移動させる「ワープ」の4種

特殊系

両脇からイオン砲を発射する「イオンサイドキャノン」、武器を使用不能にし、操作を狂わせる「スタティックパルス」、前方の敵をビームで引き寄せる「トラクタービーム」、目くらましをする「フラッシュフレア」、スピードアップ&後方にダメージを与える「バックファイアー」がある

64ドリーム誌上『XG』シューティングレース大会

『エクストリームG』の発売を記念して、「シューティングモード」での大会を開催! シングルプレイモードにある「シューティングモード」でターゲットの撃墜数を競うのだ。コースは「CITY」の「INDUSTRIAL ZONE」。大会で10位以内に入賞した人には、アクレイムジャパン提供の豪華賞品がもらえるぞ! 官製はがきに必要事項を記入して、〆切までに送ってくれ!

規定コース
CITY : INDUTRIAL ZONE

しめ切り日　**6月末日必着**

※電話でのお問い合わせには基本的にお答えできません。10位までに入賞した方には確認のためお電話をさせていただくことがあります。

入賞賞品

- **優勝**「ポータブルCDプレーヤー&エクストリームG特製サングラス&サウンドトラックCD」
- **準優勝**「お好きなN64ソフト&エクストリームG特製サングラス&サウンドトラックCD」
- **3位**「アクレイムマグカップ&エクストリームG特製サングラス&サウンドトラックCD」
- **4位~10位**「エクストリームG特製サングラス&サウンドトラックCD」

●あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「XG」係

ハガキの書き方
官製はがきに次のことを記入しよう。
①撃墜数の記録 ②使用したマシン(初期の8台限定。隠しマシンは不可) ③住所 ④氏名・年齢 ⑤電話番号

①35機
②アポリオン
③〒102-0074
東京都○○区○○町
1-5-13
④山宇　千尋士
⑤03-1234-5678

DESERT デザート
AZTEC RUINS アズテック ルインズ

デザートコースのラウンド1がこのアズテックルインズ。初めてプレイするには最適の難易度だ。Aポイントの分かれ道で、右に進めば距離は短く、左に進むと距離がある分ダッシュゾーンが2箇所ある。ポイントBはマップの見た目よりカーブが蛇行しているのでRトリガーのハングオンをうまく使おう。ポイントCはジャンプがあるので気をつけて。

⬆Aでは左右どちらに行っても時間的な差はほとんどない。自分好みな方へ

⬅Bのカーブ地帯はかなり蛇行している。この前の直線がブーストの使いどころだ

⬅ポイントCのジャンプ地点。斜めに飛んだり、ジャンプ中に攻撃を受けると落下する

CITY シティ
INDUSTRIAL ZONE インダストリアル ゾーン

スタート直後にある、いきなりの垂直落下（ポイントA）に驚かされるシティコースのインダストリアルゾーン。全体的に緩やかなカーブで構成されているコースだが、時おり急カーブもある。ポイントBの分かれ道のループやポイントCの分岐はどちらに進んでも同じ距離だ。

⬆ポイントAの急転直下。その先も直線が続くのでブーストには最適だ

⬅ポイントBのふたまたに分かれたループ。敵の攻撃が[illegible]しやすいので注意が必要

⬅ポイントCの分かれ道。敵の進む道を見定めて、攻撃しやすいコースを選ぼう

MINES マイン THE TUNNEL ジ トンネル

全体的に暗い感じがただようマイン（炭坑）コースのトンネル。くねくねしたカーブや、高低差のある場所が多い。トンネル状になっているポイントAや、高低差のあるポイントBでは、敵との激戦が繰り広げられるので、ウェポンを常に用意しておきたい。Cの「ねじれ」は圧巻。

ポイントC
ポイントB
ポイントA
START

◆どうしても敵と差をつけにくいコース。ウェポンを常に身につけておきたい

◆上へ下への高低差が激しいポイントB。ミサイル系をうまく使って敵をけちらせ

◆コースがねじけているポイントC。少しスピードもアップするのだ

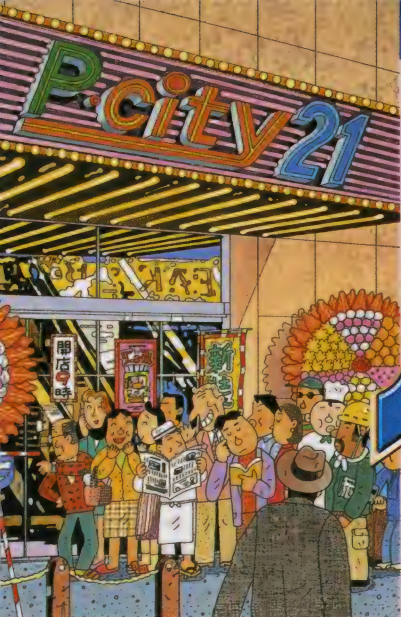
SPACE スペース ASTEROID BELT アステロイド ベルト

他惑星でレースをする、スペースコースのアステロイドベルト。宇宙基地のような所を走り抜けるコースだ。ポイントAの分かれ道では、出口付近でぶつからないようにコース取りをしよう。ポイントBは急転落下した後上昇をする地点。ポイントCなど、2箇所のループもある。

ポイントA
ポイントB
ポイントC
START

◆ポイントAの分かれ道。距離的にはどちらへ行っても変わらない

◆大きくおりて上昇するポイントB。このあとの直線でブーストを使うのが理想

◆宇宙船なんかが飛んでいて結構きれいなポイントC。この先にもループがある

発売元	セタ
発売日	5月29日
ジャンル	パチンコ
価格	6980円
容量	96M
プレイ人数	1～2人
振動パック	非対応
コントローラパック	対応(121P)

実際のパチンコは18歳未満の方の遊技は禁止されておりますが、『パチンコ365日』は年齢を問わず、どなた様も大歓迎です。超リアルなパチンコを存分にお楽しみ下さい！ いよいよオープンです!!

3つのモードでお客様をお待ちしております!!

実戦シミュレーション

1年間を通じて3つのパチンコ店を股にかけながら勝負していく、実戦さながらのシミュレーションモードだ。毎月初めに3万円の所持金でスタートするから、頑張ってこれをガンガン増やそう。もしこの所持金を使い果たしてしまうと、次の月に強制的に進んじゃうぞ。釘読み、客の情報、店の特徴の3点を総合的に考えて台を選択し、プレイすることが勝利の秘訣なんだ。詳しくは82ページで紹介!

◆釘読みは、盤面の正面からではなく上側からのぞき込むようにして見ると分かりやすい。この台は釘が閉まっているね

◆このデータ端末の「パチロボ」が設置されている店もある。過去3日間の大当たり情報が見られるから参考にしよう

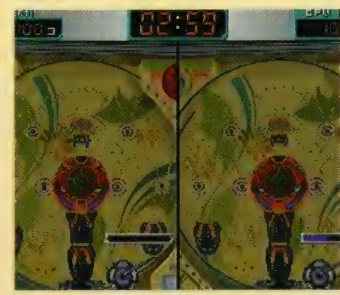
パチンコ台研究

収録パチンコ台を自由に研究するモードだ。CRデジパチの大当たり確率を変更したり、釘を1本1本調整することもできるぞ。さらに収録CRデジパチのリーチアクション全部を見ることもできるから、日頃のパチンコでは簡単には見られない大当たりシーンを心ゆくまで拝んじゃおう。正統なパチンコ研究はもちろん、大甘な釘調整にしてストレスを解消するような遊び方もいいかも!?

◆釘を1本ずつ調整する。CRデジパチならこのように、スタートチャッカーの2本を広げるだけでも出るようになるぞ

◆CRデジパチのリーチアクションを全部見ることができる。さらに大当たりリーチとハズレリーチも選択可能なんだ

手打ち台バトル

手打ち台の「センターチューストーン」でCPUや友達と対戦するモードだ。制限時間・持ち玉・釘レベルを設定可能だぞ。制限時間が来るまでに玉を多く持っていた方が勝ちだ！ でもあんまり張り切りすぎると、3Dスティックを弾く指が痛くなるぞ!!

◆やみくもに玉を打つのではなく、相手より玉が多いようなら、いったん打つのを止めて様子を見るという戦法もいいぞ

ここを狙って玉を打とう!!

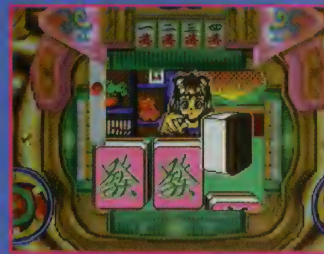
各台とも、盤面最上部の「天釘」と呼ばれる場所の、いちばん左の釘を狙って打とう。これは実際のパチンコでも同じだから覚えておいて損はないかもしれないよ。

◆この画面のように、釘と釘の間に玉が通るような打ち方がキホンだ。関東方面ではこれを「ぶっこみ狙い」という

5種類のパチンコ台をご用意しました!!

CR・ピーチパイV

大当たり確率：1/297(1/98.8)
賞球数　5&7&13　1回継続確率変動

麻雀をモチーフにした台で、大当たりの期待が高まるスーパーリーチになると、麻雀の千点棒が飛び出す。大当たり確率は甘いが、1回継続の確率変動で上限も5回、賞球数も最高13個なので、比較的波の穏やかな機種となっている。

◆床がピンク色になっているのは確[illegible]同じ「レモン牌」という[illegible]

◆左の方にあるのがウワサの千点棒だ。これが出てくればスーパーリーチ[illegible]の「ツモ切りリーチ」[illegible]

CR・RYU-OH

大当たり確率：3/1187(22/1187)
賞球数：5&10&15　2回継続確率変動

こちらは将棋の駒がデジタルだ。大当たり確率は低いが、そのぶん2回継続の確率変動で上限もナシ。とにかく確率変動さえ引ければ一気に出玉が大爆発するぞ。実機ではほとんど目にすることがなかった「即決リーチ」も見られる。

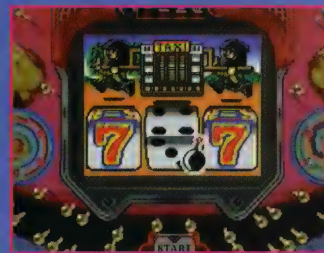
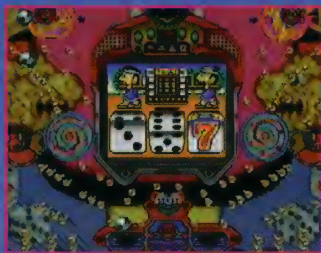
◆モチーフが将棋ということもあり、落ちついた雰囲気の台だね。こちらもほぼ[illegible]

◆大いに期待が高まる「爺さまリーチ」。[illegible]

CR・サイころん

大当たり確率：1/337（6/337）
賞球数：5&10&15　2回継続確率変動

名前の通りサイコロがデジタルだ。確率変動の突入率が低めなので、そのぶん大当たり確率は甘めとなっている。スーパーリーチがわずか2種類しかないのは寂しいが、ノーマルリーチで大当たりすることもしばしばあるぞ。

◆なんとなくトボけた雰囲気の台だね。[illegible]

◆投げ手が忍者に変身する「爆弾リーチ」。このスーパーリーチの大当たり信頼度は50%くらいだから期待できるぞ

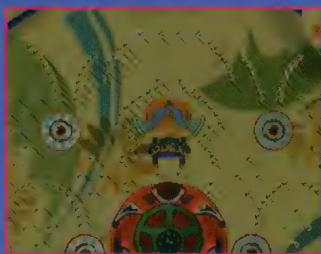
ゼロタイガー

玉の払い出しはALL13。盤面下部の「1」の入賞口に玉が入ると「羽根」が1回、「2」は2回開く。羽根にうまく玉を拾わせ役物中央の「Vゾーン」に入賞させれば大当たりとなり、羽根が18回開閉するので、この間に再度Vゾーンに入れれば、さらに18回羽根が開閉する。これが最高8回まで継続。

[illegible]

◆「Vゾーン」に入賞！ち[illegible]中で、18回目の羽根の開[illegible]

センターチューストーン

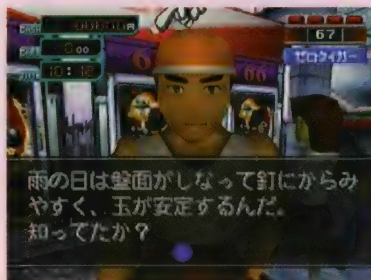
玉の払い出しはALL15となっている。版面に8カ所の入賞口があり、そこに玉を入れてゆく。天穴の入賞口に玉が入るとチューリップが2つ開き、版面左右にある入賞口では下のチューリップが1つ開くのでお得。一気の出玉は見込めないが、自分のペースで玉を打てるし、じっくりと遊べる機種だ。

◆[illegible]下部にある2連チューリップが開くので、ここを狙い打って出玉を稼ぐといいぞ

◆チューリップは玉が2個同時入賞する[illegible]

確率変動
特定の絵柄で大当たりすると、終了後の大当たり確率が格段に甘くなり、さらにデジタルの回転率も高くなる。これを確率変動（確変）という。持ち玉がほとんど減らずに次回の大当たりを引ける

実戦シミュレーションで365日の銀玉人生！

●●●●●●● 勝利を得るために総合的な情報収集をしよう！ ●●●●●●●

釘読みだけではパチンコに勝つのは難しい。店や台に関する情報を得るのが重要だ。例えば各パチンコ店には玉がよく出る日があるし、入り口付近の台はよく当たるなど、いくつかのパターンがあるから、そういった情報を店にいる他の客から聞き出そう。若いサラリーマン風からお年寄りまでの様々な客がいるが、ベテランパチンカーのお年寄りが有益な情報をくれることが多いぞ。

◆この通称「ヘルメット」の情報はあまりアテにならないが、たまにはこのような良いことを教えてくれる

CR:RYU:OH

ランク	No	3日前	2日前	昨日	本日	現在のハマリ回数	現在の状態
1	55	5回	2回	5回	0回	0回	空き
2	50	3回	0回	4回	0回	0回	空き
3	31	0回	1回	5回	0回	0回	空き
3	33	4回	0回	2回	0回	0回	空き
3	37	1回	1回	4回	0回	5回	

優秀台とは大当り・終了回数の多いランキングです

◆店内にある「パチロボ」で各台の情報を得よう。出ている台よりも、しばらく出ていなかった台が狙い目？

●●●●●●● 「勝負手帳」にデータがどんどん蓄積される！ ●●●●●●●

「勝負手帳」では、このモードでの収支状況や、プレイデータのランキングが表示される。収支では、1日・週間・月間ごとのものがあり、時給に換算した収支額も表示される。ランキングは店・機種・曜日・天気・六曜の検索条件を設定して、ハマリ回数や大当たり回数、負けた金額などを検索し、例えば「雨の日・ちんじゃら会館・勝った金額」をベスト10形式で見ることができるんだ。

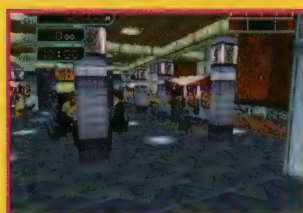
◆日ごとの収支額だ。今のところ好調だが勝ち続けるのはなかなか難しい。下のグラフが上向きになるよう頑張ろう

条件：ハマリ回数	店：全店	機種：全機種	曜日：全部	天気：全部	六曜：全部			
1	1/ 2(金)		先負		パーラー大好き	CR·RYU-OH	624回
2	1/ 4(日)		大安		パーラー大好き	CR·サイころん	411回
3	1/ 3(土)		仏滅		パーラー大好き	CR·RYU-OH	302回
4	1/ 1(木)		友引	元旦	P·City21	CR·サイころん	175回
5	1/ 1(木)		友引	元旦	P·City21	CR·RYU-OH	129回
6	1/ 1(木)		友引	元旦	P·City21	CR·ビーチパイV	78回

◆ハマリ回数のランキング。このモードは実際の時間の5倍の速さで進むから、624回というハマリはかなり運が悪い

この3つのパチンコ店でいざ勝負!!

P·CITY21

オシャレな郊外型パチンコ店で、手打ち台を除く4機種が設置されている。通常はCRデジパチが1回交換、羽根モノは3000発打ち止めだが、毎日10〜12時まではタイムサービスとなっていて、それぞれ無制限、6000発打ち止めとなる。交換率は2.5円。一気に勝負をかける時はこの店がいいぞ。

◆設置台数は64台と最多。データ端末のパチロボはカウンターの横に設置されている。ファン感謝デーもあるぞ

パーラー大好き

繁華街にあるパチンコ店で、機種は2種類と少ないが2ヶ月ごとに1機種ずつ台が入れ替わり、その入れ替え直後の3日間は新装開店サービスで大勝ちが見込めるぞ。CRデジパチは無制限、羽根モノは6000発打ち止めで、腰を据えて勝負するのに向いている店だ。ただし交換率は2.2円と低め。

◆近未来の雰囲気がするハデな店内で設置台数は48台。無制限のCRデジパチで1日中勝負するというのもいいだろう

ちんじゃら会館

昭和40年台の商店街にあった店のようなたたずまいだ。設置機種は手打ち台の「センターチューストーン」のみ、台数も16台しかない。3000発打ち止めだし、手打ちを長時間続けるのもツライところだが、大ハマリがないし交換率が3.0円と高いので、いい台さえ見つかれば確実に勝てるぞ。

◆他店で打った後の気晴らしとして来るのもいいだろう。チューリップ台だから大勝ちもないが大ハマリもないぞ

デス仙人のゴリラでもわかる N64教室

第14講 バックアップメモリ

普段なにげなく行っているセーブじゃが、データのバックアップはどのような仕組みで行われておるのじゃろうか？ 今回はそのへんを探ってみよう。

バッテリー・バックアップについて詳しく教えて下さい。
（大阪府／胃の酸）

電池の寿命と、仕組みが気になるというわけじゃね。うんむ。バッテリーバックアップを利用した物には、コントローラパックとセーブ機能付きのROMカセットがあるな。本体の電源を切っても、内蔵された電池によって電力を供給し続け、セーブデータを消さないようにする。この作用がバックアップ、そして電池がバッテリーじゃね。

さて、その電力はどこに供給されるのか。そしてセーブデータはどこに保存されているのか。答えはRAMじゃ。もうRAMとはどんなものか覚えてくれたかな？書き込みはできないが電源を切ってもデータが失われないメモリがROM、対して、電源が入っている間だけじゃが、データを何度も読み書きすることができるメモリがRAMじゃったな。ROMのデータを転送してゲームを動かしている本体のRAMとは別に、コントローラパックの中、カセットの中にもセーブデータ用のRAMがあるんじゃよ。それをバックアップメモリとか、バックアップRAMとか呼ぶわけじゃ。

実は、本体のRAMとセーブ用のRAMは少し仕組みが違う。本体のRAMはDRAM（ダイナミックRAM）と言って、通電していてもある程度時間が経つとデータが消えてしまうのじゃ。なので、消える前に再び書き込む必要がある。その代わり、回路は単純なもので済むので、大容量のものでもコストは抑えられるな。まして作業領域に使うのであれば、常に内容は書き変わると言ってもよい。再書き込みも造作ないことなので、本体にはDRAMが使われるというわけじゃ。そして、コントローラパックなどにはSRAM（スタティックRAM）というRAMが使われておる。DRAMとは違ってデータ保持のための回路を持っており、通電してさえいればデータは消えることはない。また、データへアクセスする速度を落とせば、DRAMに比べて消費電力を非常に小さく抑えられるという特長もあるため、バックアップ用のRAMとして利用されているのじゃ。「どこまでゲームが進んだか」などというデータを、SRAMに転送して記憶させているわけじゃな。しくみはこれで良いじゃろうかの。

消費電力という言葉が出てきたところで、その寿命じゃな。コントローラパックにもROMカセットにも、SRAMに電力を供給し続けるリチウム電池が入っている。スイッチなどはついていないので、セーブするしない、データのあるなしに関わらず、常に電流は流れ続けるな。ということは、抵抗値ゼロの超伝導回路でもない限り、電池は消耗し続けるってことじゃ。新品のソフトやコントローラパックを全く触らずに放置しても、やはり電池は切れるという結果になる。とはいえ、じゃ。コントローラパックを例に取ると、それでも電池は基本的に10年、少なくとも7〜8年は持つと言われておる。SFCのバッテリーバックアップカセットは寿命3〜5年というデータを見ると、ここにも技術の進歩が感じられよう。ま、7年というのは十分安心できる期間ではないかな？　FCの『ドラクエ3』なんかは10年経つし、もうほとんどダメじゃろうけどなぁ。カセットを分解して電池を取り替えるという荒技もないではないのじゃが。そして発売が待たれておる64DDなら、セーブデータはディスクへ保存されるようになる。もちろんこれなら電池切れの心配はないな。しかも容量はコントローラパックの千倍以上にもなるじゃろう。ちなみに、PSの「メモリカード」、SSの「パワーメモリ」にはフラッシュROMという特殊な書き換え可能なROMを使用しており、こちらの場合、電池は不要となっておる。こっちの方がよさげじゃが、ちと高いしな。

胃の酸さん、こんなところでよろしいでしょうか。

今月のデス仙人

◆これがウルティマオンラインの画面です。64と関係なくてすみませんじゃよ。マイホームでケーキを前に座っております。泥棒が入らないかと戦々恐々の今日この頃

5月号で結婚のことを暴露されちゃいましたじゃよ。仙人も結婚してもええのです。相手は仙女じゃから（うそ）。もうちょっと独身でいたかった気もするが…。まあええです。リュー・スー君はじめ、お祝いのお言葉下さったみなさん、ありがとう。全国3人（推定）のデス仙人ファンのお嬢さんがたを泣かせてしもうたかな。むはははは。はう。それから静岡のティル君、「テイルズ・オブ・デス仙人、世界（とウルティマオンライン）を救え！」…って元ネタがプレステのゲームじゃな。笑える似顔絵ありがとうな。おかげさんでウルティマでは2階建てのマイホーム（結構高い）を購入してウハウハです。現実世界では何十年先になるのやら…。

はみ出し仙人

Q 64DDの中にはどんな回路が入っているのですか？（山口県／またたび）

A ほとんどディスクドライブだけじゃよ。今まで通り、ゲームの制御自体はN64本体が行うんじゃよ。大きさはN64本体に合わせたもので、結構中には隙間があるじゃろうね。もちろん時計機能など、多少の回路はあります。

このコーナーでは、N64の基本的なしくみなどを、やさしく解説します。謎や疑問に思うことがあったら、どんどんおハガキ下さい、じゃよ！

※アンケートはがきの「N64の質問箱」宛の質問を採用させていただく場合もあります。

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「デス仙人のN64教室」係まで

第16号

REPORTER
HIROKO NAGAMI
永見浩子
（米国シアトル在住）
1963年東京生まれ。89年渡米。現在フリーランスのクリエイターとしてシアトルで活躍中。

イラスト/牧野タカシ

アメリカではNBAバスケット会場でもN64をPRするんです

先日、久しぶりにNBAバスケットボール、シアトル・スーパーソニックスの試合を見るためにダウンタウンに繰り出しました。早めに会場へ向かったのに駐車場は満員だし、人ごみはすごいし、あの東京での生活を思い出しました。最近マイクロソフトが、がんがんビルを新築して（しかも任天堂のすぐ側）、4000人もの人を雇ったおかげで人口がすっごく増えてます（家の近くは空前の建設ラッシュです。一時期の日本のバブルみたい）。試合が始まるまでの楽しみのひとつである飲み物（私はカフェラテ）や食べ物（大好きソフトプレッツェル）を買うためにアリーナの通路をうろうろしていると、人だかりを発見。近寄ると、なんと、N64のデモンストレーションをやっているではないですか！

そのゲームはもちろんNBAオフィシャルのバスケットゲームでありました（4月末発売。本物のプレイヤーとリアルな動きが売り物の、大人気のシリーズ）。場所が場所だけに、かなり盛り上がっていました。残念ながら撮影禁止なので写真はとれなかったのですが、今年プレイオフまでいったソニックスのポスターと、バスケのおもちゃをもらってきましたのでプレゼントしたいと思います（編集部注：次号で紹介します）。さて、試合は地区優勝で気が抜けたのか、前半いいところのなかったソニックスに観客もブーイング言いっぱなしでしたが、ハーフタイムショウが盛り上がって面白かったな。会場に設置された大型モニターに、N64のNBAバスケットボールが映し出され、その日の試合そのままの選手をゲーマーがコントロールしてダンクをきめまくるデモをしてたんだけど、この時間はビールを飲んでいる人達もそろそろ酔いが回り始めているので一気に盛り上がり、「良いピーアールの仕方だな」と感心させられたのでありました。ゲーム前に必ずある国歌斉唱といい、チアガールの本気の踊りやプロのトークといい、ホントに盛り上げるのがうまいです、アメリカは。ってな感じで今N64で一番ヒットしそうなのが『Major League Baseball Pres. Ken Greffy jr.』『NBA basketball-Court side』などのスポーツものが相変わらず話題をよんでいますが、『Banjo-and-Kazuooie』『Mission Impossible』などのゲームが、がんばってくれそうです（ゲーム雑誌でよく見るぞ）。特に『Mission～』などは、007のゲームが超～ヒットしたので、きっとこれも…（しかしこちらではホントに映画のリメイク版が流行ってるよね。余談ですが、先週見た「Lost in Space」というCG満載のSF映画もぜーったいゲームにしたら受けると思うな。この映画、昔やってたTVシリーズの「宇宙家族ロビンソン」ってやつ。30代後半以上の人はもちろん知ってますよね）。

市内のコンピューターゲーム屋さんにいただいた新作ゲームの入荷リストによると…、

- Quake
- 1080゜Snowboarding
- Rampage World Tour
- Mystical Ninja
- Aero Gauge
- Viryual Chess 64
- NBA Courtside
- Reckin' Balls
- Forsaken
- All Star Baseball '99
- Major Leagu Baseball Press. Ken Griffy jr.
- Mike Piazza's Strike Zone
- Mission Impossible
- Banjo-Kazooie
- Flying Dragon
- Cruis'n World
- Deadly Arts G.A.S.P
- Tonic Trouble
- Ceasar's Palace
- Gex: Enter the Gecko
- Biofreaks
- Legend of Zelda
- VR Pool 64
- Milo's bowl-A-Rama

…と、期待できそうなゲームが秋まで続々と発売されます。特に、「ゼルダ」は、日本だけでなく、世界中の子供達（大人もね）に待ち焦がれているソフトですよね。近いうちにアメリカでのプロモーションのようすなどお知らせできたらいいですね。

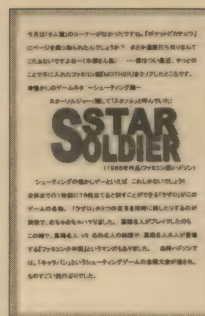
◆おじさん世代は、ロボットのフライデーが「危険、危険！」って連呼するシーンを思い浮かべるだけでもジーンとしてしまうのだ。日本での「ロスト イン スペース」の公開は年末になるとか（画面は公式ホームページ）

ところで、『ゼルダ』の前に任天堂アメリカが総力を上げて売り出そうとしている『ポケモン』発売が迫って参りました。手強いゲームなんだな、これは。この手のタイプのゲーム（経験値上げロープレ）は、アメリカンの一番嫌いなタイプなの。思い起こせば9年前、雑誌で『ドラクエ（こちらではdragon Warrier）』を自信をもって紹介したときのこと。一部を除いたほとんど全員のアメリカンが途中で止めちゃった。理由は、「同じようなことを繰り返すなんてばからしくてやってられない」「スピード感がないのでつまらない」…。

つまりペイション（我慢）するのが嫌いなのネ、アメリカ人の皆さんは。それで結局、全然人気が上がらなかったわけ。でも『ポケモン』には違う魅力がいくらでもあるし、頑張って欲しいな。「友達の輪」を広げるのが最大のグッドポイントだから、そこんとこのプロモーションがポイントね。はやくTVでアニメも始まるといいな。そのときは録画して英語の勉強でもしようかな。今度のE3ではもっとはっきりとしたポケモン情報が聞けると思います。また、モンスターの名前など、オフィシャルに発表されたらお知らせします。もうちょっとまっててネ！

第6回 伝説のシューティングゲーム

伝説のシューティングゲームと言ってしまうと大ゲサかもしれないけど、少なくともシューティングというゲームジャンルにとって幸せな時代の最後を飾ったタイトルといえば、やっぱアイレムの『R-TYPE』(87年/アーケード)じゃないかと思うんだな。当時としては驚きの高品質グラフィックスと数々の奇抜なアイデア…。そのどれもがホンマに画期的だった。もちろんその後アーケードで続編が登場し、PCエンジンやスーパーファミコン、ゲームボーイにも移植。まさに大人気だったのだな。まぁ、知っている人もいるだろうけど、つい先日にはプレステで復活。もしかしたら家庭用ゲームから撤退したアイレムが復帰するんじゃないかという声もあるほど。つまり、そこまでみんな注目しているタイトルなんだな。しかも、アイレムの元社員さんたちは各ゲームメーカーに分散しているんだけど、その誰もが「アイレムが復帰するんなら今の会社を辞める」とまで言っていたりして、業界大波瀾も間違いなし。実は元アイレム社員が作ったカルト的人気シューティングもあるにはあって、検閲の厳しいメーカーなんでここでは書けないけど、場合によってはシューティングの新時代がやってくるかも…。まぁ、ハナシがズレちゃったけど、それほど注目されるシューティングなのである、この『R-TYPE』ってのは。ちなみに先日、漫画家の鈴木みそ氏と話す機会があったのだが、みそ氏が最後にハマったシューティングも『R-TYPE』なんだそうである。なんでもあの爆発のグラフィックがいいんだとか。多分アニメ「イデオン」の世代はみんなそうかな…。

今月の電脳遊戯補完タイトル

新人類(リューエレメックス/シューティング/87年)

舞台ははるか昔の恐竜時代。なのに人間が主人公というハチャメチャな設定。最初の武器は石ころだけど、アイテムを取ることでパワーアップ。しかし、一番すごいのは「リキマーク」というものを取ると"長州力"に変身できること。武器はもちろん「リキ・ラリアット」だ。(埼玉県/中尾友亨)

●実は意外と多くのゲームに出演しているプロレスラー・長州力。彼がイメージキャラクターのシューティングがコレ。リキ・ラリアットの絵がそのまんますっかりこのコーナーの常連になった中尾くんはホンマにいろいろ遊んでいるなぁ。

亀の恩返し(ハドソン/シューティング/84年)

ナメたタイトルだが、ゲーム内容も負けないぐらいナメていた。面の最後に亀に乗ってボスと戦い、クリアすると助けた王女がお礼に踊りを踊ってくれる。その踊りが本当にショボかった。でも、なんとなく心に残っている1本。バカバカしすぎておもしろかった。(新潟県/ココリココ)

●ついに出ましたな。アクションとシューティングを融合させた超カルトシューティング。登場キャラも変なものばかりだったけど、この頃のテイストをまたハドソンに期待したいっす。

プーヤン(ハドソン/シューティング/85年)

ぶたの母ちゃんらしきものがおおかみにさらわれたこぶたを助けるゲーム。なぜ、ぶたが弓矢を使えるのかまったく不思議です。ぶたが風船を割る、なぜ?(埼玉県/日本スターマン党)

●なぜって、わてに聞かれても困るが…。これはコナミのアーケード版をハドソンがファミコンに移植。数々の隠しキャラも当時は話題になった有名なコミカルシューティングなんだな。

アタックアニマル学園(ポニーキャニオン/シューティング/87年)

主人公はサブマシンガンを持った空飛ぶスケ番(これだけでも凄い)。さらにこのゲームはファミコン3Dシステム対応で、任天堂の3Dメガネをかければ立体映像が楽しめるというスグレモノ。他に「JJ」(スクウェア)なども対応。(埼玉県/中尾友亨)

●見た目はまんま「スペースハリアー」なんだけど、よくもファミコンでこれを実現したなと感心してしまうデキ。まぁ、スケ番というより、フツウの女子高生だと思うんすけどね…。

スターラスター(ナムコ/シューティング/85年)

名前分かりませんが、画面はスターフォックスのコクピット視点のような感じで…。以下、省略。(大阪府/いてまえ)

●これはナムコの「スターラスター」ですな。

電脳遊戯補完リスト(累計)

ドンキーコング(3票)/サラダの国のトマト姫(1票)/火の鳥～我王の冒険(1票)/アーバンチャンピオン(1票)/マリオブラザーズ(1票)/ウルティマ2(1票)/バルーンファイト(2票)/沙羅曼蛇(2票)/ルーサーミニ四駆(2票)/スペランカー(3票)/ドナルドランド(2票)/トランスフォーマーコンボイの謎(1票)/がんばれゴエモン2(1票)/謎の村雨城(1票)/テグザー(1票)/クルクルランド(1票)/スパイVSスパイ(3票)/ドラえもん(1票)/マッピー(1票)/ハッピーバースディ・バックス(1票)/スーパーマリオブラザーズ3(1票)/たけしの戦国風雲児(1票)/新鬼が島(1票)/レッキングクルー(1票)/ナイトムーブ(1票)/クロックス(1票)/ゼルダの伝説～夢をみる島(3票)/けっきょく南極大冒険(3票)/機動戦士Zガンダム(1票)/水戸黄門(1票)/スパルタンX(1票)/頭脳戦艦ガル(1票)/アイスクライマー(2票)/エレベーターアクション(1票)/月風魔伝(1票)/ドラゴンスクロール(1票)/ジョイメカファイト(1票)/忍者龍剣伝II(1票)/タッチ(1票)/オバケのQ太郎ワンワンパニック(1票)/聖飢魔II(1票)/パジャマヒーロー(1票)/チャレンジャー(1票)/影の伝説(1票)/クレイジークライマー(2票)/ナッツ&ミルク(1票)/ミッキーマウス(1票)/パルテナの鏡(1票)/十王剣の謎(1票)/ロストワード・オブ・ジェニー(1票)/Wit's(1票)/ワギャンランド(1票)/バトルシティ(2票)/スクーン(1票)/スペースインベーダー(2票)/ギャラクシアン(2票)/スカイキッド(1票)/ツインビー(1票)/スターラスター(2票)/亀の恩返し(1票)/グリーンベレー(1票)/グラディウス(1票)/プーヤン(1票)/アタックアニマル学園(1票)/六三四の剣(1票)/新人類(1票)

タム電解説

ちょいと本文のオチが分からない人のために解説しておこう。「イデオン」ってのはあの「ガンダム」の富野由希幸さんの手がけた超カルト作品。なんでも歴史的シューティングの『ゼビウス』の世界観も「イデオン」へのオマージュのようなカタチで創造されたらしいんだけど、この『R-TYPE』の爆発グラフィックがまんま「イデオン」を思わせるものだったのだ。しかも「宇宙戦艦ヤマト」しか装備していなった"波動砲"もこの『R-TYPE』には出てくるし、SFアニメファン感涙の設定なわけね。意外なところで『ゼビウス』とも接点のある『R-TYPE』も歴史的な1本なのだな。

■今月のイラスト補完計画

スターソルジャー(ハドソン/シューティング/86年)N64でもめでたく発売決定。久々に高橋名人と毛利名人の対決ビデオを見て遊びたくなり、『スタソル』の入った『キャラバンシューティング コレクション』をローソンで書き換えました(愛知県/ブル山)

がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻(コナミ/アクション/91年)ゴエモンの使っていたトゲヨーヨーのネタなんだけど、ヨーヨーを最初に武器として使ったのはコンバトラーVかな?? 最近は編集部もハイパーヨーヨーブームだそうです(福井県/せいたん)

■突然のお知らせですが!?■

『時空戦士タムロック』以来、『タムタムの電脳遊戯補完計画』、『タム電』と名前を変え長らくご愛顧いただいたこのコーナーも今月で終了となります。思い起こせば、『J2ウエスト』や『関西フォックス』なんかも中途半端に終わってしまったし、そういえばハガキだけ募集して連載すらしなかった『爆走関西コング魂』なんていうのもあったなあ。どうもわたるとタムタムのコンビでやる連載は長続きしないというジンクスがあるみたい。来月号からはよそおいも新たな新コーナーを始めますのでどうぞお楽しみに(ただいま企画を検討中)!!

＊このコーナーでプレゼントが届くはずなのにまだ届かないという方(たぶん何名かいるはず)は64ドリーム編集部の『とっととプレゼント送ってこい』係までお便りください。すまぬ。

N64フォーラム

読者のみなさんからは、N64ソフトに関するなかなか手厳しいお手紙が相次いでいます。発売延期は確かにイヤだけれども、完璧な作品としての登場を待ち望んでいるのも事実だし…。ジレンマ状態の編集部ですが、新しいご提案や励ましのお便りに本当に勇気づけられています。

●ゼルダぁぁ…

兵庫県・中尾悠希

先日、ぼくは久々に任天堂のホームページをのぞいた（それが良かったのか悪かったのかわからない）。「What's new」その場所を開き、読み始めた。

「4月に発売予定だった『ゼルダの伝説～時のオカリナ～』と『バンジョーとカズーイの大冒険』は今秋に発売延期になりました」。

こんな感じの文章があった。声が出なかった。もう一度読み返した。同じ事が書いてある。意味が分からなかった。「今秋」といえば9月～11月の間。…今は4月。…5ヶ月、下手をすると半年。実際に64ドリームを買い始めたのは2月号からだが、立ち読みは創刊した頃からしていた。96年6月初めて『ゼルダ』と出会った。その時から待ち続け今や98年4月…やっと発売だ。お金も十分だ。あとは発売日決定を待つのみ。そう思っていた矢先だった。馬のイラストだって公開されたのに…。ここまで支持を受けていた『ゼルダ』。カミナリが落ちた。「発売延期」という文字。しかも半年も先になってしまった。ぼくの心配が的中してしまった。

これを見た瞬間思ったことです。その後、ぼくはパソコンの画面に向かって「なんでだよー！」そうさけんだ。ぼくたちは待ち続けた。なのに…。もう言葉は出なかった…。

PS宮本さんへ

『ゼルダ』は一体いつ出来るのでしょうか？『ゼルダ』の発売延期の文字はもう見たくありません。必ず秋には発売してください。ぼくの見まちがいだった事を祈ります。

●メーカー側に伝える N64の可能性

福岡県・しぶい探偵

さて、あいかわらずタイトルがあがらないN64用RPGですが、はっきり言ってサードパーティーのみなさん、じーっとこの状況を見ている場合じゃないですよ。はっきりいって大チャンスじゃないですか。

今、某ハードでわりと自信作をリリースしても、流される事のほうが絶対多いですよ。だって資本力勝負になっていますから。

でもN64にはほとんどRPGがない。販売台数ばかり気にしていないで、いかにユーザーの心に残る作品を作るかどうかでしょう。そりゃ初めは大量には売れないかもしれませんが、ユーザーの心をつかめば、続編で売り上げが2倍…3倍となるタイトルが出るかもしれないんですよ。販売台数が増えてからでは、結局良質なゲームを出しても流されるかもしれない。目先の利益も大事でしょうが、長期的な展望を考えないと、トップメーカーにはなれませんよ。

いつかどこかのメーカーが、N64で定番といわれるRPGを出してくれる事を、期待しています。

●CMの善し悪しは二の次

大阪府・浦彰宏

5月号でもピーマンさんが語っていた任天堂のCMのあり方について、私もひとこと言いたいぞ。

ゲームのCMで有名ドコロといえば、PS全般のCM（あの独特の味のあるヤツだ）や「せがた三四郎」など。見事なまでにインパクトがあり、頭の中に深くキザまれてしまう。しかし任天堂には任天堂のやり方があると思うから、別にこれらのマネをしなくてもいいと思う。それに、子供からお年寄りまで遊べる任天堂のハードには、これらのCMなどで満足出来るはずがない。私もやって欲しくない。

ただ、今のCMにも満足していない。わがままだけど言わせてもらおう。あれがホントに任天堂のやりたいことなのか。どうもビシッと伝わってこない。任天堂は、すたれてきたゲーム業界を変え、救い上げる担い手になるはずなのにそれが形になっていない。CMにもこれが任天堂だってことを本流にする必要があると思う。任天堂クサいところを臭わせ、さらにソフトのいいところをアピールする。手法や技法にとらわれずに、もっと大事なことからやってみてはどうだろう。出来るからやるんじゃなく、やりたいことだからやるんだよ。PS、SSのCMはここをちゃんと押さえているからシリーズ化出来るのだ。個人的には、Nキューブに動いてもらいたいし、これからのCMには「マリオ」と「ルイージ」を使ってロクヨン夢日記風にして欲しい。要望だったら沢山あるけどね。きっと任天堂ならもっと上手にやるんだと思うけど、別に上手じゃなくてもいい。今私が本当にやってもらいたいのは、任天堂のやりたいことをそのまま伝えることである。イメージの云々は後回しだ。

●HAL研さんへ応援メッセージ

長崎県・長峰悠介

『ポケモンスナップ』、前評判もなかなかいいですね。僕は大いに期待しています。なぜならゲーム的に今までに無い試みだし、こんなゲームを作るのは、深い面白さがあるはずだと思うからです。

しかし最近少し不安です。その理由は実は『ポケモン』を使っているからです。当初の計画では『ポケモン』を使う予定はなかったと聞きます。つまり、多くの人が期待する『ポケモン』を撮る楽しみは無く、とにかく写真を撮るという楽しみが大前提としてあったと思っています。もし『ポケモン』じゃなかったら、写真を撮るというゲームが、すぐに受け入れられるとは思えませんので、情報の少ない今、この人気はなかったかもしれません。しかし写真を撮るという楽しみ方に『ポケモン』を使う事で、限定されてしまうのではないでしょうか。実を言うと、当初のアクション性のあるゲーム

の方が僕はしたいのです。それはスクープ写真を撮るために、色々な場所にかけつけられたらなあという想いからなのです(ちょっとパパラッチぽいですが…)。例えば、UFOが飛んでいるという情報を聞きつけて、颯爽と現場におもむき写真をとるとか。あるいはネッシーの出現をしぶとくまったり、水中に潜って写真を撮るとか。苦労して撮った写真は、たとえ芸術的でないものでも思い出に残るものです。ただ『ポケモン』の悪しき商品化と言っているつもりは決してありません。当初のねらいを忘れずに、『ポケモン』を上手に利用する事も出来るはずです。素人が何言ってんだと思うかもしれませんが、言うだけ言っておけば、スッキリするので言わせてもらいました。

●N64の違い

神奈川県・のっく

「ゲームが変わった」これが僕が初めてN64をやった時の感想でした。でもその面白さの中に懐かしさを感じていた。N64は何か違う。その本質的な違いは何か分析してみようと思う。

N64の色々なゲームをやっていて、すぐに思うのはゲームの中で遊べるということだ。と書くと何を当たり前なことを!! と思うかもしれないが、すこし意味が違う。ここに書いているゲームの中で遊ぶというのは、ゲームという箱庭の中でそのゲームの目的以外の部分で遊べるという意味だ。例えば名作『マリオブラザーズ』。ゲームの完成度の高さから普通に遊んでも十分に楽しめるが、誰もが一度はハマったのは2人用での非協力モードでしょう。2人で邪魔をしているうちに、色々な邪魔するテクニックを磨いて、気がつくとゲームの目的以外にハマっている。こんな遊び方の出来るゲームは今までも沢山あったが、大半はファミコン時代のソフトだった気がする。いわゆる今ほどグラフィックの技術は発達していず、ゲーム性が評価の大部分を占めていた頃のソフトだ。話がちょっと長くなったが、N64を初めてやった時のデジャヴに似た懐かしさは気のせいではなく、元々ゲームとはこうだったのだ。「キャラクターを動かすのが楽しい」これがN64と昔の名作との面白さの共通点だ。ファミコン、SFC、セガサターン、PSとファミコン時代からず〜っとゲームをしていたはずなのに、いつのまにか、ゲームが違うものにすり替えられたようだ。一体どこからゲームの流れが変わったのかを考えてみよう。

3Dポリゴンムービー、豪華声優陣等、今、N64以外のゲームでよく耳にする宣伝文句です。よーするに最近のゲームで多いのは、高画質のムービーが入っているフルポリゴン3Dゲームで人気のある声優さんを使っている。ゲームが映画化しているとのことです。某ゲームクリエイターは「我々の最終的な目標はゲームと映画の融合である」と雑誌でコメントをしていましたが、確かに最近のソフトは、映画との区別がつかないほどになっています。ゲームのハードがCD-ROMに移ってからは、CDならこんなきれいな声や音が聴けますよと、いつの間にか良いゲーム＝ゲーム性の高いゲームから＝映画のようなゲームにすり替えられてしまいました。元来ゲームの良さとは、自分がコントローラを操作してその操作により画面のキャラクターが動くその相互性にあるのだと思います。N64をプレイして懐かしさを感じたのは、本来あたりまえであるはずの、自らキャラクターを動かしストーリーを作る(ゲームのストーリーとは別の自分自身の中で)楽しさを教えてくれたからです。任天堂がこんなに良いゲームを作っているのに、世間の評価があまりにもヒドイのに頭にきます。ゲーム業界を変えてくれるのは任天堂だと信じています。

読者アンケートから FROM READERS

●『ゼルダ』が秋まで延びたと知り、「なんかもうどーでもいいや」とさえ思ってしまった。でも発売日が正式に決定すれば予約して発売日に入手するであろう私としては、『ヨッシー』のようにガタガタに値崩れして捨て値で売られる「ゼルダ」なんて見たくない。「倍増計画」成功の後、華やかに現れてほしい。だからやっぱり本気で待つのだ。…私が「64ドリーム」をいつも買うのは『ゼルダ』を本気で待っている記事が好きだからなんですよ。(新潟県・島崎さとし)

●ファミマガ64が休刊〜というのがN64の盛り上がってない証拠みたいでスゲー悲しいッス!! 「DD」と『ゼルダ』延期もカナシスギルッスゥ〜。オイラの心の支えだったのにぃ〜。これ以上の延期はちょっとツラスギ!! 早く出してくれぇ!!
(神奈川県・のっく)

●「64ドリームは任天堂の大本営発表か?」発売延期がこれだけ続いているのに、64ドリームはユーザーの立場に立った誌面作りをしていない。もっと辛口の記事を載せて、厳しく追求していくべきである。子供達の純粋な素朴な「心」を大事にすべきだ! 子供達は泣いている…。
(兵庫県・ガクちゃん)

●『ポケモン』アニメ再開ムチャうれしいー!! 6月号の『ポケモン』大特集もムチャうれしいー!! 『ポケモンスタジアム』の写真カッコイイっす! あまり興味なかったけど、これ見たら欲しくなってきました!!
(兵庫県・青嵐)

●N64フォーラムLIVEとても良かったっす。呼んでくれれば僕も行ったのに(金は無いけど)。今度は宮本さんも呼んでやってください。
(新潟県・ノコヤン)

●風野鈴等さんて中学生であんなすごい絵を描いてたんですね。ビックリしちゃったよ!! (大阪府・あずさ)

●『パワプロ5』が楽しすぎ。3年の最後の甲子園で優勝した時はすごく感動しました。(北海道・鈴木秀明)

●『1080°』のボードで、メルロット147、143の模様をよく見ると漢字で「雪女」と書いてある。
(東京都・ガーピィ)

●このあいだ僕の友達の家に泥棒が入りました。取られたのは何とN64です(マジで)。その友達はくやしがっていました。ちょうどその人は、受験が終わってやっと遊べると思ってたらしいのです。可哀想なので自分のN64を貸してあげました。自分は4月から中学3年、まぁこれをきっかけに勉強に集中しよう(『ゼルダ』やりたかったなー)。(兵庫県・ペパー)

●『テュロック2』は日本で発売されるんでしょうかね。『1』がすごかっただけに期待してるんですけど、未だ日本での発売は未定。どうなってんのアクレイムジャパンさん。
(岡山県・土井 広宣)

●部屋をもよう変えした。64DDの場所をもう決めたぞ。
(埼玉県・ヒロ コウジ)

●『ゼルダ』で必ずN64ユーザーは増えると思うのでそれまで頑張って本を作り続けて下さい。応援しています。うちの2才になる娘は『マリオ64』と『ヨッシーストーリー』が好きでよくいっしょにやっています。最近上達してきて、『マリオ64』では1人でラストのクッパの所まで行った時には驚きました。(徳島県・矢野雅文)

●N64雑誌が2誌になってしまいました。64ドリームはぜーったいにやめないで下さい。これからも応援しますので頑張って下さい。
(栃木県・『ゼルダ』を買った男)

N64フォーラム原稿大募集!

読者の皆さんの、N64に対する熱く燃えたぎる思いをこのフォーラムにお寄せ下さい。メーカーへのご要望、「64DD」への期待、今秋の発売となった『ゼルダ』のことなど、N64に関することなら何でもOKです。書式は問いません。皆さんが書きやすい方法でご応募ください。題名と住所・氏名をお忘れなく。おまちしています!

●あて先は●
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64フォーラム」係まで
FAXは03(3230)0675です
よろしくね

DREAM IMPRESSION ドリームインプレッション

春が過ぎれば夏！ 夏が過ぎれば秋だ！ とは言うものの、あせらない、あせらない。夏に向けてのスーパーソフトも確実にラインナップ！ ぜひぜひご感想を聞かせて欲しい。まだまだ燃え尽きるには早すぎるぜ!!

●実況パワフルプロ野球5●

唯一の不満

矢部（茨城県）

はじめてまして、初投稿の矢部でやんす。僕は、『パワプロ』が大好きで、『5』にも大いに期待して買ったというわけでやんす。家に帰ってスイッチオン！ まずは、サクセスをやってみたでやんす。するとまず感じたことは、非常に心地よくスムーズにゲームが進むということでやんす。決まった時期におこるイベント、野球の試合、エンディング等、時間がかかるイベントが全てとばせるということでやんす。こういうストレス無く出来るってことは基本中の基本だけど、それが出来てないゲームってのは多いでやんすよね？ それが出来るってことは素晴らしいと思うでやんす。以前『ゴエモン』の「演出より心地よさを重視して欲しい」という意見があったでやんすが、そういう意見を開発者は取り入れてくれたのかなと思ったでやんす。

そこででやんす、僕からもこの『5』で少し不満だった部分があるので、ちょっと聞いて欲しいでやんす。それはサクセスに出てくる「バッドイベント」でやんす。選択肢のあるイベントだったら、逃れることが出来るんでやんすが、そうでないイベント、例えば、溝に足を突っ込むイベントとか、特に交通事故のイベント。これらの逃れようのないイベントに激怒した人は、多いと思うでやんす。1時間やってきたものが崩れ落ちる悲しみ＆怒り、はっきり言って腹が立ったでやんす。まぁ、そううまく行きすぎても、ゲームとして成り立たないんだろうけど、例えば、「簡単モード」みたいなのを作って欲しかったでやんす（作った選手は見分けがつくようにすればいい話ですし）。これが『5』の唯一の不満といったところでやんす。他は、甲子園のにぎやかな雰囲気なんかはとても良く出てるし、ひと昔前に居そうな熱血親父などのユニークな登場人物もいいんです。とにかく今出てる野球ゲームの中ではNo.1の『パワプロ5』。是非やってない人もやってみて欲しいと思うでやんす。以上『パワプロ5』ユーザー代表矢部でした…でやんす。

今回のサクセスに言えることは、初めのうちは前作よりも難しいということ。しかしどこかに、君の運命を支えてくれるキーパーソンがいるはずだ（例えばマネージャーだったり）。運命に逆らうのは大変だが、何事も努力!?

●ウェーブレース64●

イルカトアソベ!!

丸男（千葉県）

季節はもうすぐ夏、夏といえば…。とあるゲームを思い出されまいか？ NINTENDO64の第2期ソフトとして登場し、独特の内容が好評だったあのゲーム…。そう！『ウェーブレース64』だ!! 波を見極めつつ走るのが快感のあのゲームだ!!

しかし『ウェーブレース64』は2年前のゲーム。今さら紹介したって…とお思いではなかろうか？ 確かに世間一般では、2年も経てば古いゲームだ。だが、いいんです!! 古くたって良いゲームは良いんです!! 選べるキャラはたった4人…。が、マシンのセッティングを変えれば十人十色、様々なマシンができる。コースも9コースと少なめだが、ノーマル、ハード、エキスパートとあり、その都度コースが微妙に変わってくる。スコアアタック、タイムアタックなどで、いつまでもやりこめる素晴らしいゲームだ！

それでは実際、コースを走ってみよう。確かにベストタイムを出すためのベストラインというのはある。だが、波を常に見て状況に応じて、走るコースを変えるという臨機応変さが必要になるのだ！ 同じレースゲームでも『マリオカート64』などでは味わえない楽しさがある。

このゲーム、私は発売日とほぼ同時に買った。すると、それまでハマっていた『マリオ64』はすっかりやらなくなってしまい、その後出た『カート64』も買って1ヶ月ほどそればかりやっていたが、どうしたことか、いつのまにか『ウェーブレース64』をやっている自分がいるではないか!! 色々理由を考えてみた。第1には、先程も述べたが状況が常に変わる、同じ状況というのがないのだ。第2にその現実感。それが素晴らしいゲームにしているのだ。「リアルさ」ではない。『マリオ64』も『カート64』も「リアルさ」はある。だがそれは、様々なアイテムやダッシュゾーンだったり、あくまで空想の世界の話であり、現実にはこんなものはない。しかし『ウェーブレース64』には本当のリアル（現実、自然）があった。自分の技術によりマシンのセッティングを変える。アイテムはない。全て自分の腕にかかっているのだ。

このゲームは全てが楽しく、全てが飽きない。私はこのことを理解した時、NINTENDO64がゲームを「変えた！」そんな気がした。

ゴールデンウィークも終わり、お次の気分はもうビッグサマー！常に変化し続ける波の感触に、また体をあずけたくなるシーズン。夏の爽快感をひと足お先に味わいつつ、風と波を味方にアクロバット!! また、イルカといっしょに遊びたい！

●ゴールデンアイ 007●

これぞゲームだ!!

ジェームズ・アロンアルファ（茨城県）

発売日に購入した『007』まだやってます。対戦を主に。何度やっても面白いんですよね。ゲーム性が良いからでしょうか、このゲームに「あきる」の三文字はないんです。それどころかこのゲーム、やればやるほど新しい発見があって、逆にどんどん面白くなっていくんです。ホントこのゲームは遊ばなきゃ大損！ということで、ひとりでも多くの人にこのゲームの面白さを伝えたいと思い、ペンをとってみました。

4人対戦というモードがあるんですが、これがもうホント面白すぎる！『007』をやった人なら分かると思いますが、この4人対戦とは、武器（マシンガン、手榴弾等数十種類）や対戦ステージを選択して、4人でそれぞれ撃ち合ったりするわけです。やったことのない人にも是非、この面白さを知ってもらいたいと思います。

次に、さっき言った「新しい発見」ですが、1つの例だと「段差」です。このゲームには、数多くの段差があるんです。例えば「図書館」というステージは、地下1階・1階・2階と分かれているんです（段差がある）。もちろんの事、地下1階と1階の間（天井）は分厚い壁でさえぎられていて、他の階の様子はまったく分かりません。しかし、ところどころに金網があってそこから他の階の様子を見ることが出来るんです。なんと、その金網から他の階に居るヤツを撃つことが出来るんです。地下1階では、タイマンで撃ち合っているのに、1階から銃で狙撃！ 性格でるんだよなぁ～。他にも、自分ではうまく隠れているつもりでも、上の階からは丸見えでライフルで1発！これが決まった時はもう快感（僕って変？）。このように「段差」によっていままでには無いワクワクが味わえます。しかし、いくら言っても文章だけでは『007』の面白さは伝わりきらないと思います。ですからこの文章を読んで、ひとりでも多くの人が興味をもってプレイしてくれると嬉しいです（値段も4800円と安い）。最後に、CGムービーとかリアルなゲームが増えている中、これぞゲームだ!! と実感できるのがこの『007』です。皆さんも是非プレイして下さい。

またまた登場の『007』なのだ。インプレへのお便りを見ていると人気は絶大なものがあるね。数が多すぎて困っちゃう！ それに先日なんか、自分のプレイシーンを録画してわざわざ編集部に見せに来てくれた男の子もいて感激しちゃったよ。

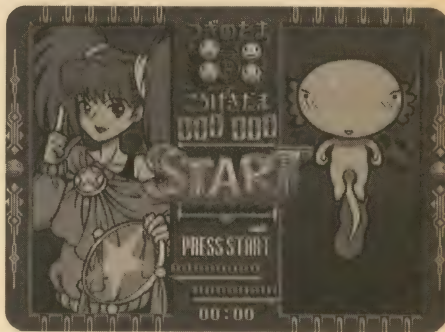
●進め！対戦ぱずるだま 闘魂！まるたま町●

是非N64にも『ときメモ』を

岡　周二（大阪府）

私自身このソフトの存在自体は知っていましたけれど、今まで他機種でしか発売されていませんでしたし、何より『ぷよぷよ』の亜流ソフトというイメージがあったため、気にも止めていませんでした。しかし、N64版が発売されたことをきっかけに購入し、プレイしたところ大いにハマってしまいました。N64版の場合ですけど、ROMカセットならではの読み込みの速さ及び反応の良さ、連鎖の組み安さ＆出し安さ。なんといってもひとクセも、ふたクセも（いや、ななクセぐらいあるんじゃないかな）魅力的なキャラクター達（特に私はバニラにぞっこん）により『ぷよぷよ』とはまた違った魅力を引き出すことに成功していると思います。

それから、この『ぱずるだま＆とっかえだま』シリーズは他機種版でいろんなバージョンが発売されていますよね。それらのシリーズをこの『進め！対戦ぱずるだま』を核ソフトにして64DDを利用した拡張ソフトとして発売してくれるといいなぁと思います。それと、N64オリジナルの『ぱずるだま＆とっかえだま』を製作して欲しいと思います（例えば、『がんばれゴエモン一刀両断ぱずるだま』とか『パロディウスだ おきらくごくらくとっかえだま』とか）。まぁ好き勝手な事を並べ立てましたが、ひとりのN64ユーザーの意見としてとらえてくだされば幸いであります。

それにつけても、この亜流ソフトが本家ソフトより面白いなんて夢にも思いませんでした。ゲームソフトというものは、自分勝手な価値観や思いこみで判断してはいけないんだということが良く分かりました…（反省します）。それと最後に一言だけ言わせて下さい。是非、N64に『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま＆とっかえだま』を移植してください。

亜流、亜流と申しますけれども、そこはどうして天下のコナミ様。サービス満点の超ぜいたくソフトに仕上がっているのだ。キャラクターの声もなにげに超人気声優さんだったりするよ。N64に亜流なんてのはありえないんだなぁ…実は。

ドリームインプレッション 原稿大募集!

＜掲載料は2000円のおもちゃ券! ＞

N64ソフトで遊んでみて、「ここが凄い!」「このソフトはみんなに遊んで欲しい!」「ここがちょっと残念」など、キミが感じたことをドシドシ送って下さい。新作ソフトだけではなく、旧作ソフトでも大歓迎です。掲載されると金2千円のおもちゃ券を差し上げます。君の心を奪ったヤツは何? お便り待ってるぜ!!

応募方法　文字数は400～800字くらい。書式は皆さんが書きやすい方法でお送り下さい。インプレッションの題名と、7桁の郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずにね。

あてさき　64ドリーム編集部「ドリームインプレッション」係まで（住所、ファックス番号は87ページをご覧下さい）

秋葉原価格調査団

N64発売中ソフトガイド

人気ランキング付き

タイトル数増加でちょっと窮屈になってきた。でも変動も増々ダイナミック!

人気	累計得票数	今回得票数	ソフト名	ジャンル	価格	秋葉原価格	BB	振	CP	発売日	メーカー
1位	3,491	1,094	マリオカート64	RAC	4,800	3,900	○	×	121	1996/12/14	任天堂
2位	2,284	726	スターフォックス64	SHT	4,800	3,480	○	○	×	1997/4/27	任天堂
3位	2,166	665	スーパーマリオ64	ACT	4,800	3,970	○	○	×	1996/6/23	任天堂
4位	1,819	718	ゴールデンアイ007	SHT	6,800	3,900	○	○	×	1997/8/23	任天堂
5位	1,653	357	ヨッシーストーリー	ACT	6,800	1,480	×	○	×	1997/12/21	任天堂
6位	1,170	353	実況パワフルプロ野球4	SPT	8,900	2,970	×	×	112	1997/3/14	コナミ
7位	1,000	198	ディディーコングレーシング	RAC	6,800	1,950	○	○	1-123	1997/11/21	任天堂
8位	651	167	爆ボンバーマン	ACT	6,980	5,780	○	×	1	1997/9/26	ハドソン
9位	612	201	かんばれゴエモン~ネオ桃山幕府のおどり~	ACT	8,900	1,880	×	×	16	1997/8/7	コナミ
10位	595	217	スノボキッズ	SPT	6,800	5,950	×	○	123	1997/12/12	アトラス
11位	536	388	1080° スノーボーディング	SPT	6,800	3,980	○	○	×	1998/2/28	任天堂
12位	498	118	ぷよぷよSUN64	PUZ	5,980	2,500	×	○	×	1997/10/30	コンパイル
13位	437	182	ワンダープロジェクトJ2	ADV	9,800	953	×	×	72	1996/11/22	エニックス
14位	357	76	ウエーブレース64	RAC	6,800	3,950	○	○	2-123	1996/9/27	任天堂
15位	290	110	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	SPT	6,800	5,950	×	×	32	1997/12/18	コナミ
16位	273	87	シムシティ2000	SLG	6,800	2,950	×	×	123	1998/1/30	イマジニア
17位	267	255	実況パワフルプロ野球5	SPT	7,800	6,610	○	×	74	1998/3/26	コナミ
18位	261	97	実況ワールドサッカー3	SPT	7,500	6,780	×	×	71	1997/9/18	コナミ
19位	254	95	ブラストドーザー	ACT	4,800	1,980	○	×	14-56	1997/3/21	任天堂
20位	242	84	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	SPT	9,800	980	×	×	38	1996/12/20	コナミ
21位	239	46	飛龍の拳ツイン	ACT	6,980	5,750	×	○	47	1997/12/18	カルチャーブレーン
22位	229	68	ファミスタ64	SPT	6,800	1,180	×	×	123	1997/11/28	ナムコ
23位	213	106	バーチャル・プロレスリング64	SPT	6,800	4,900	×	○	×	1997/12/19	アスミック
24位	208	42	64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド	TAB	6,800	1,970	×	×	×	1997/12/19	バンダイ
25位	186	50	新日本プロレス 闘魂炎導	SPT	6,980	1,950	×	×	18	1998/1/4	ハドソン
26位	159	61	超空間ナイタープロ野球キング	SPT	9,980	952	×	×	117	1996/12/20	イマジニア
27位	150	53	パイロットウイングス64	SLG	9,800	1,280	○	×	×	1996/6/23	任天堂
28位	144	23	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	ACT	5,980	1,970	○	○	×	1997/12/18	ハドソン
29位	141	19	トップギア・ラリー	RAC	6,980	5,300	×	○	123	1997/12/5	ケムコ
30位	108	37	時空戦士テュロック	SHT	7,800	1,780	×	×	16	1997/5/30	アクレイムジャパン
31位	102	27	Jリーグイレブンビート1997	SPT	6,980	5,950	×	×	38	1997/10/24	ハドソン
32位	90	30	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	ACT	8,900	1,780	○	×	×	1997/6/27	エニックス
33位	81	34	64大相撲	SPT	7,980	4,980	×	○	38	1997/11/28	ボトムアップ
34位	64	8	エアロゲイジ	RAC	7,800	5,900	○	×	93	1997/12/19	アスキー
35位	57	15	ワイルドチョッパーズ	SHT	6,980	5,970	○	○	×	1997/11/28	セタ
36位	52	11	スター・ウォーズ~帝国の影~	SHT	7,800	1,280	○	×	×	1997/6/14	任天堂
37位	49	49	ソニックウィングスアサルト	SHT	6,980	5,680	○	○	×	1998/3/19	ビデオシステム
38位	48	15	NBA IN THE ZONE'98	SPT	6,800	4,280	×	○	123	1998/1/29	コナミ
39位	45	18	最強羽生将棋	TAB	9,800	6,900	×	×	123	1996/6/23	セタ
40位	39	8	カメレオン・ツイスト	ACT	6,980	3,800	○	○	×	1997/12/12	日本システムサプライ
40位	39	10	マルチレーシング チャンピオンシップ	RAC	7,900	2,970	×	○	45	1997/7/18	イマジニア
42位	35	9	遥かなるオーガスタMASTERS'98	SPT	7,980	5,980	×	○	34	1997/12/26	T&Eソフト
42位	35	14	DOOM64	ACT	7,800	4,980	×	×	2	1997/8/1	ゲームバンク
44位	26	7	ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	7,980	6,470	○	×	×	1997/3/21	エポック社
45位	22	4	デュアルヒーローズ	ACT	6,980	3,900	×	×	20	1997/12/5	ハドソン
46位	17	7	パワーリーグ64	SPT	6,980	980	×	×	86	1997/8/8	ハドソン
46位	17	1	HEXEN	ACT	6,800	2,980	×	×	90	1997/12/18	ゲームバンク
48位	16	16	G.A.S.P!! Fighters'NEXTream	ACT	6,800	4,480	×	○	11	1998/3/26	コナミ
49位	15	5	麻雀MASTER	TAB	9,800	2,972	×	×	14	1996/12/20	コナミ
50位	13	13	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	SPT	6,800	3,980	×	○	7	1998/2/28	ゲームバンク
50位	13	3	栄光のセントアンドリュース	SPT	9,800	1,980	×	×	79	1996/11/29	セタ
52位	7	7	エアーボーダー64	SPT	7,980	2,980	○	○	76	1998/3/27	ヒューマン
52位	7	0	Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	7,500	4,000	×	×	21	1997/9/5	イマジニア
54位	6	6	森田将棋64(通信機能内蔵)	TAB	9,800	7,980	×	×	102	1998/4/3	セタ
54位	6	1	麻雀64	TAB	7,800	6,670	×	×	43	1997/4/4	光栄
54位	6	2	HEIWA パチンコワールド64	TAB	7,900	6,970	○	×	×	1997/11/28	ショウエイシステム
57位	4	1	プロ麻雀 極64	TAB	6,800	4,980	×	×	28	1997/11/21	アテナ
57位	4	2	ヒューマングランプリ・ザ・ニュージェネレーション	RAC	9,800	1,200	×	×	22	1997/3/28	ヒューマン
59位	2	2	JリーグLIVE64	SPT	9,800	980	×	×	35	1997/3/28	EAV
60位	1	1	雀豪シミュレーション 麻雀道64	TAB	6,980	5,400	×	×	42	1997/7/25	ビデオシステム
60位	1	1	進め!対戦ぱずるだま 闘魂!まるたま町	PUZ	6,800	4,480	×	○	5	1998/3/26	コナミ
60位	1	0	麻雀放浪記CLASSIC	TAB	7,900	4,950	×	×	×	1997/8/1	イマジニア
63位	0	0	スペースダイナマイツ	ACT	6,800	2,980	×	×	×	1998/3/27	ビック東海
			FIFAロードトゥワールドカップ98~ワールドカップへの道~	SPT	6,800	5,980	×	×	123	1998/4/24	エレクトロニック・アーツ
			ボンバーマンヒーロー~ミリアン王女を救え!~	ACT	6,800	5,800	○	○	×	1998/4/30	ハドソン

調査結果報告書

▼人気ランキング

先月に引き続き今月も累計ランキングでご紹介するとしよう。上位3位までは変化なく堂々の上位独占。しかしなんと『007』が『ヨッシー』を抜いて4位に浮上!! 『マリオ64』に迫っている。実際、今回得票数の順位では『007』がベスト3入りし『SF64』にも大接近!! これは注目でしょう。また『1080°』が累計で22位から11位へ、今回得票数の順位では5位にランクアップしてるぞ! 『パワプロ5』も前回45位から17位に急上昇。今回得票数の順位では『パワプロ4』に次いで7位と仲良くならぶ形になったが、まだまだ余力がありそうだ。『4』もこれ程お手頃価格になった優良ソフトなだけに、この兄弟対決も目が離せず楽しみなところだ。

▼秋葉原電気街での相場

ゴールデンウィーク前後はかなり低価格なものも多く目にしたが、人気ソフトはそんなにも先月と変わらないかな。

←『FIFA』が品切れ中!! 5月から超品薄! 6月にならないと無理?

▼ポケットピカチュウ

秋葉原ではだいたい2500円～3000円ぐらいで、夕方には全部売り切れというお店が多いみたい。君の近所はどお?

「秋葉原価格」…秋葉原電気街での最も安かった値段(5月7日調査)
「BB」…バッテリーバックアップの有無
「振」…振動パック対応かどうかを表しています。
「CP」…コントローラパック対応かどうか。数字は使用するページ数です(最大123ページまでセーブ可能)。

ゲームが変わる マリーガルが 変える!!

マリーガルマネジメントは謎の多い会社である。ゲームソフトに関わる会社でありながら、そこに開発機材が置かれているわけではない。多くの優れたクリエイターやプロデューサーが頻繁に出入りしながら、彼らが創りだそうとしているソフトの一部分しか見えてこない。謎の会社、マリーガル。ただ、ひとつ言えることは、この場所から、これまで誰もが体験したことのないゲームの数々が生まれようとしていることだ。マリーガルによってゲームの世界は明らかに変わろうとしているのだ。

おしゃれなおねーさんたちが闊歩する東京・渋谷区の代官山にマリーガルの本社がある。ファッショナブルな街環境にありながら、広い庭にはタケノコなんかも生えていたりして、マリーガルを訪ねた誰もが驚かされる。ところで写真手前のタケノコがどういう運命をたどったのか？　97ページを見ればわかります

新しいゲームが続々登場!?
マリーガルの最新事情

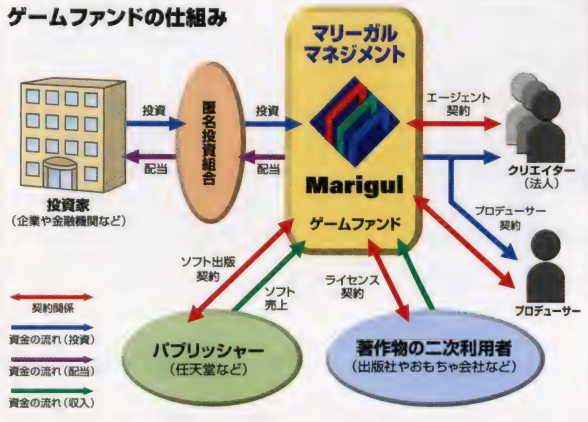
昨年のスペースワールドで音声認識システムなど、新しい遊び方を提案してくれたマリーガルマネジメント（以下マリーガル）。あれから、半年になろうというのにマリーガルは沈黙モードに入ったまま。そこで新しい情報を知りたくて、同社の広報マネージャー・寺腰優さんを訪ねたのだった。

◆1963年東京生まれ。早稲田大学理工学部卒。卒業後はリクルートに入社し、1998年1月よりマリーガルマネジメントに出向。好きなゲームは『スーパーマリオ64』。どっぷりはまったゲームは『ロードランナー』

マリーガルの疑問1 そもそもマリーガルって何だ?

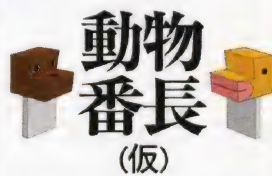
マリーガルマネジメントは任天堂とリクルートが出資してできた会社なのだ。でも、いったい何のために会社を作ったんだろう?

寺腰さん「クリエイターの方が自分の作りたいゲームを作ろうと思ったとき、その人が独立しているのであれば、まず開発資金の問題が出てきます。それに社長業…、いわゆる会社経営もしなければなりません。さらに社員を抱えれば、人事や経理などもやらなければなりません。このへんの仕事をマリーガルで肩代わりして、クリエイターの方には本来のクリエイティブな業務に専念していただきたいんです。また、クリエイターが企業に属していれば、会社の方針などで必ずしも自分たちの作りたいものが作れるわけではありません。そういう問題をクリアにして、どうすればいいゲームが最終的にユーザーに届けられるだろうかと考えたときに、やっぱりクリエイターが作りたいものを作れる環境をエージェントとしてきちんとサポートできればいいと考えているんです」。

このようなシステムで、「多少閉そく感みたいなものがあるいまのゲーム業界を動かしたい」と語る寺腰さん。マリーガルと契約できたクリエイターってホント幸せなんだろうな。

マリーガルの疑問2 契約クリエイターは増えてるんだろうか?

64ドリームがマリーガルのことを特集で取りあげたのは昨年の4月号がはじめてだったんだけど、それからというもの、マリーガルに関する読者のみなさんからの質問が毎月のように寄せられるようになったのだ。そのなかで多いのが、「マリーガルで新しいクリエイターがいたら記事にしてください」っていう要望。そこで、さっそく寺腰さんに聞いてみたのだ。

寺腰さん「新しく契約したクリエイターはいっぱいいますよ。すでに明らかになっているクリエイターは第1回目のファンドということで発表させていただいたんです。いまはそれ以降の段階に入っているんですが、現段階ではクリエイター名を発表できないんです。ただ、それぞれのプロジェクトは動いていますし、時期は申し上げられませんが、クリエイターのやりたい企画が完全にかたまった段階になれば公表できると思います。まだまだ期待してください」。

はい、期待して待ってます。

◆内容はまったくわからないけど、タイトルを見てるだけでも期待の高まる『動物番長』。まだ仮称なんだけど、そのままのタイトルで出してほしいよね

マリーガル契約クリエイター（※タイトルはすべて仮称です）		パリティビット	薗部博之氏はN64でアナログ入力を生かしたスポーツシミュレーションゲームを作るという話なのだが…
サルブルネイ	松本弦人氏と伊藤ガビン氏の開発する『動物番長』は「人間失格、動物合格の恋愛シミュレーション」。その実体は…?	クレバートリック	SLGデザイナーの安田彰雄氏らが開発するゲームタイトルはまったく不明。キーワードは「うるさいゲーム」らしいぞ
アンブレラ	会話をするゲームの『ピカチュウげんきでちゅう』はマリーガルブランドの第1作目のソフトとして登場する公算が高い	ノイズ	アーケードゲームで実績のあるノイズが作るゲームについても、タイトルから内容まで闇の中。いずれ明らかに…
パーラム	飯田和敏氏と柴田賀盆氏が中心になって制作中の『巨人のドシン』。ゲーム史上最大の"ヤツ"が現れる!?	ゲームスタジオ	インタビューにもあるとおり遠藤雅伸氏の64GBケーブル対応の『DT』にも超期待。長い間遊べるソフトになりそうだぞ

はみだしマリーガル ① マリーガルマネジメントが誕生したのは1996年の6月。なんと64ドリームの創刊準備号と同時期に生まれていたのだ。なんとなくうれしくなってしまうのだな。

プロデューサーはどうなっているんだろう?

マリーガルにとってプロデューサーの役割は大きい。例えば『ピカチュウげんきでちゅう』を開発しているアンブレラが、いくら音声認識システムに関する高度な技術を持っていたからといっても、実績のない彼らがいきなりピカチュウをキャラに使えるなんてことは普通は考えにくい。そこに登場するのがエグゼクティブプロデューサーの石原恒和さん。『ポケモン』の大プロデューサーでもある石原さんは、音声で遊ぶゲーム(仕掛け)と国民的キャラ(ビジュアル)を結びつけてしまったのだ。その他、『DT』のようにメディアミックス路線を目指すソフトについてもプロデューサーの手腕は大きく問われるのだ。現在わかっている契約プロデューサーは5名なんだけど、どのソフトを担当しているんだろう?

寺腰さん「いまの段階で発表できるのは『ピカチュウげんきでちゅう』に石原さんが関わっているというくらいですね。仕事に関わってはいる人は増えてきているんですけど、たとえば遠藤さんのように、契約クリエイターでありながら、一部でプロデューサーの仕事をお願いするようなこともあります」。

◆玄関に飾ってあったピカチュウのモスアート(苔人形)。作者は不明なんだけど、マリーガルのスタッフの人って遊び心にあふれてるんだよね

マリーガル契約プロデューサー

クリーチャーズ代表取締役	石原恒和氏
デジタローグC.E.O.	江並直美氏
チュンソフト代表取締役	中村光一氏
インターラクト代表取締役	平林久和氏
ダブ代表取締役	桝山 寛氏

誰でもマリーガルと契約できるの?

ゲーム業界で働きたい人にとって、開発だけに専念できるマリーガルの存在はとても魅力的だ。きっと「自分も契約してほしいなあ」って思った人も多いと思うんだけど、誰にでもチャンスはあるんだろうか?

寺腰さん「持ち込み企画は結構あります。それで、最終的に契約するかどうかはプロデューサーの判断にゆだねられているんですが、大切なのはいいゲームを作りたいという気持ちと、それを実現できる技術力、それにいい企画でしょうね」。

たとえいいゲームの企画を持っていても、それを完成させる力がなければ絵に描いた餅というわけなんだね。

誰でもマリーガルに出資できるの?

マリーガルがその設立にあたってヒントにしたのはハリウッドの映画ファンドと言われている。最近の映画って、制作費が何百億円って膨大にかかるでしょ。だから、映画会社だけでは制作費を出せなくなっていて、いろんな会社から資金を調達するようになっているわけ。もちろん、その映画がヒットすれば配当をもらえるんだけど、マリーガルのビジネスもまさに同じで、ひとつのソフトを開発するための資金をいろんな会社から集めているのだ。で、気になるのは誰でも出資できるかってことなんだけど…。

寺腰さん「現状でいえば法人に限られています。将来はわかりませんけどね。64ドリームを出している毎日コミュニケーションズも出資できるかって? もちろんできますよ! ぜひお願いします!」。

出資金は一口でいくらなんだろう? 社長に相談しようかな〜。

マリーガルブランドでソフトは出ないの?

マリーガルという会社はゲーム開発する会社でもソフトの販売会社でもない。社名にマネジメントという単語がついているとおり、より良いゲームができるようにクリエイターをサポートするエージェント会社なのだ。発売元はソフト毎に決められるようになっているんだけど、それぞれのソフトについては、マリーガルがプロデュースしていることがユーザーにハッキリに伝わるような仕掛けになるという。

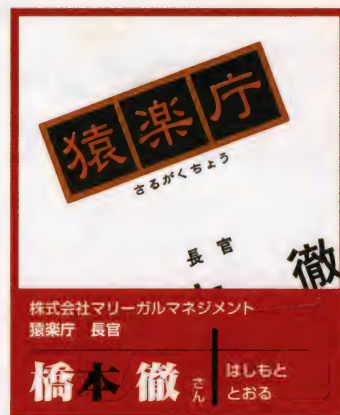
寺腰さん「任天堂が出資しているからといって、すべてのソフトが任天堂から発売されるということはありません。それにハードについてもN64しかやらないというのもないんです。すべてはクリエイターの人たちが作りたいハードで作ってもらう、それがいいソフトであればサポートしますよというのが基本スタンスですから。でも、マリーガルでやったソフトが何本か出たときに、そこでソフトの評価って下されるわけで、みなさんに『マリーガルのソフトだったらおもしろいんじゃない』って言われるようになりたいですよね」。

N64専門誌としては、「是非ともN64だけでソフトを作って下さい」と言いたいところなんだけど、ゲーム業界の将来のことを考えると、マリーガルの方針には超期待したい。やっぱ、メディアが何であれ、新しくておもしろいゲームが生まれるのはいいことなんだから。

◆インタビューが行われた和室のすみにはいろんなゲーム機が散乱していた。ここに関係者を集めて『ピカチュウげんきでちゅう』のデモなんかも行われたんだろうな

はみだしマリーガル ② 「既存のジャンルにはとらわれないゲームをたくさん出して、現在のゲーム市場を活性化していきたいですね」と語っていた寺腰さん。マリーガルへの期待は高まるばかりなんだよね。

ゲーム作りを初期からサポート「猿楽庁」内部を本邦初公開!!

より良いゲームを作るために、クリエイターには開発に専念してほしい。このコンセプトに基づき、マリーガルは主に開発ゲームのデバッグ作業を独立して行う専門組織「猿楽庁」を今年の2月に設立。本誌取材班はさっそく猿楽庁を訪ねて、長官である橋本徹さんの話を伺ったのだ。

◆橋本さんはゲーム作りの過程を長年見てこられたベテランだ。肩書きは「長官」。猿楽庁の他のスタッフたちは「隊員」と呼ばれているそう（写真は橋本さんの名刺。ロゴがおしゃれ～）

マリーガルだからできた! 猿楽庁設立の大きな理由

猿楽庁潜入前まで、本誌取材班は「デバッグ（ゲームのバグをチェックする作業）だけを、独立してやる所かなあ」などとトンでもないカンちがいをしてたのだ。ところが行ってびっくり見てびっくり、そもそもの設立理由を聞いた瞬間から月並みな想像をひたすら反省してしまったのだ…。

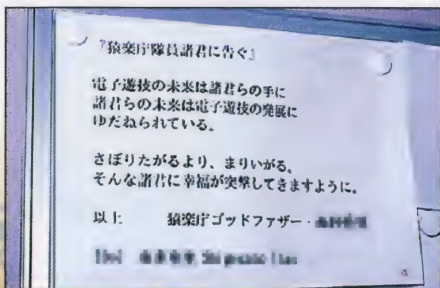
橋本さん「僕はゲームに関わる仕事をずっとやってきたので、ある程度できあがったものを、例えば3か月で100人集めて一挙にデバッグ作業としてやっていくようなやり方ではなく、評価・モニタリング・デバッグをすべて一本化したようなシステムがあるといいなあと思っていたんですよ」。

現在、ソフトメーカーの多くは社内にデバッガー（バグをチェックする作業人）をおき、開発中のゲームをただひたすらプレイして、バグを見つける作業を機械的に繰り返している。でも、デバッグ作業にとどまらず、ゲーム作り全般にわたって第三者が関わっていくという、マリーガルならではのコンセプトのもとに設立されたのが猿楽庁なのだ。猿楽庁という命名の由来も、マリーガル本部があるのが渋谷区猿楽町なので「猿楽庁」という、これまたマリーガルならではのユニークな発想から。ちなみに猿楽庁の所在地は渋谷区渋谷で、マリーガル本部からも歩いても行ける距離。近くには青山学院大学や表参道があって、とってもオシャレな場所なのだ。

「猿楽庁隊員諸君に告ぐ」

電子遊技の未来は諸君らの手に
諸君らの未来は電子遊技の発展に
ゆだねられている。

さぼりたがるより、まりいがる。
そんな諸君に幸福が突撃してきますように。

以上　猿楽庁ゴッドファザー・

◆マリーガルのコンセプトが伝わってくるような、ステキな訓告書。これを書いた「ゴッドファザー」とは、ある有名な才人なのだ

猿楽庁だからできる! ゲームとユーザーのいい関係

今後、猿楽庁で行われる仕事をおおまかにあげると、次の3つになるのだ。

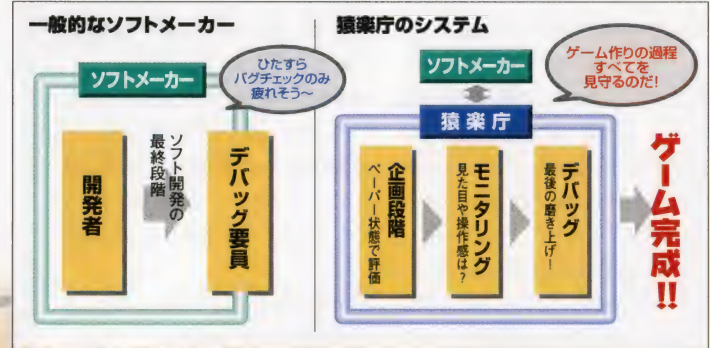
①企画段階からゲーム作りに参加
猿楽庁隊員は、企画の段階、つまりゲーム内容を書いた紙があるだけのような超初期的な段階から「こうしたほうがいいのでは」といったアイデアをクリエイターに提案できるのだ。

②グラフィックや操作感を評価
企画段階を経て、ゲームがある程度できたら次はモニタリングだ。グラフィックや動きを見た感じや、実際にさわってみた感じを隊員たちがチェック、意見交換する。

③デバッグ作業
ゲーム内のいわゆるバグをチェック。一般的にはデバッグ作業だけひたすら行う場合が多いんだけど、猿楽庁ではそれまでの作業の流れの延長線上にデバッグがあるというカンジだ。

橋本さん「猿楽庁の特徴として一番にあげるならば、いわゆるデバッグだけでなく、第三者としてのゲームユーザー、ここだと猿楽庁の隊員達の意見を、クリエイターにとっての一つの見方として提案していけることです。ユーザーがそこまでゲーム作りに入っていくのは、今のこの業界では普通はありえないことなんです。企画段階から社外にその情報を出すということは、難しいですからね」。

企画段階から見守ってきた、いわば自分の子供みたいな存在のゲームに最終的チェックをするわけだから、隊員たちはデバッグ作業もまるで自分が作り手になったかのように一生懸命やってくれるとのこと。「すごく理想的なゲームとの関わり方ですね」との取材班の言葉に「言ってること、かっこいいですね」とちょっと照れながらの橋本さん。でもいいゲームを作るために、あるといいなあと思ってきたことを、マリーガルで実現した熱意はありありと伝わってきたぞ。

はみだしマリーガル ③ 猿楽庁のソフト評価の基準は?「ゲームのいい悪いを点数化することはしたくないので、個々の箇所について、隊員達の言葉で評価してもらうようにしています」（橋本さん）

猿楽庁には「アツい」隊員諸君が集まっているのだ

猿楽庁に結集した隊員は、19才から26才までの面々が現在20名。いったいどんな人たちなのか、気になるとこだよね。いわゆるゲーマー系の人たち？…そんなところに基準はないのが猿楽庁なのだ。

橋本さん「新卒者からフリーター、経験者、未経験者など、いろんな層をとりまぜて偏らないないように、求人誌に広告を出して隊員を集めました。ゲームがうまいに越したことはないですけど、上手下手よりも、いいゲームを世に出したいんだという熱意みたいな部分、そういう人間性の部分を重視したんで、熱いヤツばっかり集まったなあという感じです。彼らはデバッグの仕事がなくても月～金の朝10時から夕方6時まで、毎日来てます。というのも、ノウハウの蓄積が一番大事だと思いますので、いろんなゲームをさわらせて、やらせて、ということです。でないと、本当のプロのデバッガー（デバッグ作業員）だけが育ってしまいますよね。デバッグ作業に関しては、例えばロープレひとつをとっても、どんどん先に行きたいという人と、こまめに装備やアイテムをさがす人といろいろですよね。ですから『君はひとつ目の町を出ないでね』、とか『メッセージはとばしてもいいから最後までつっ走ってね』、とかいろいろ言ってます。やっぱりスタッフの個性とかクセを把握してないとダメですね」。

必要な期間だけ「顔」の見えないスタッフたちが集まってきて、ひたすらデバッグ作業を行う…という従来の常識をくつがえす猿楽庁だからこそ、隊員の個性を生かした仕事が可能になるのだ。

◆各隊員のブースはめいめいの好みに合わせてぬいぐるみなどが置いてあったりするのだ

◆このミーティングスペースで、クリエイターと隊員たちは直接会ってゲーム内容に関するいろんな討議を重ねたりもするのだ

◆取材当日もゲームをしたり、評価レポートを書いたりと、熱心に取り組んでいた隊員達。がんばってゲームの未来を背負ってくださいね！

細かい部分にもこだわりが…

理想的なのは猿楽庁のコンセプト、システムだけじゃないぞ。視覚的、物理的な環境も超理想的、ゲームをやるにはサイコーの環境なのだ。デバッグ作業というと、無機的なスチールの机の上にモニタがぽんぽんおいてあって、コードが絡んでごちゃごちゃして、死にそうな顔でゲームやってる人がいて…っていうイメージがあったんだけど、そんな雰囲気は全くなし！　取材班は一歩足を踏み入れた瞬間に、なんていいところなんだあ～と、もう荒れ放題の編集部には戻りたくなくなったくらい、庁内は機能的かつおしゃれな所なのだ。環境的にも最高のものを用意しようという姿勢からも、猿楽庁の意気込みがびしばし感じられたぞ。

こだわりの数々

◆職人さん手作りの、木の暖かみが感じられるブース。ゲーム機がのっている棚は引き出し式で、棚底には放熱の工夫もされてるんだ

◆静電気がおこらないよう、布ではなくビニール製のイスを採用。姿勢にあわせてリクライニングでき、座り心地バツグン

◆床底にケーブルを通し、ゲームコードはセレクタにまとめてスッキリ・切り替え便利。カーペットの色は畳を意識したとのこと

猿楽庁以外にもこんな「マリーガルだからできること」があるのだ

「いいゲームを残そうプロジェクト」とは

マリーガルだからできることは、猿楽庁を設置することでもあるし、また、「いいゲームを残そうプロジェクト」という、文字どおり失われたゲームの系譜を作る活動もまたそうなのだ。このプロジェクトのねらいは、昔よくやったおもしろいゲームをまたやりたいって思った時に、ソフトが手に入らないのは悲しい…というユーザーの不満を代表して、過去の名作ソフトをみんなに提供していこうというもの。マリーガルがこのプロジェクトのプロデューサーに立てたのが、ゲームスタジオの遠藤雅伸さんだ。現在はローソンで手軽にゲームが書き換えられるニンテンドウパワーを中心に、過去の名作を復活させようとしている。遠藤さんが書き換えシステムで特に主張したのは、1～2ブロック余っても、その部分に書き換えたいソフトがないという「不完全なカセット」としてのスキ間をうめるために、「ちょっと、思い出したように遊べる」ソフトのラインナップを、多ブロック使う大作と並行してそろえていきたいということだ。次ページからは契約クリエイターとしてゲームを作る一方、このプロジェクトにも積極的に取り組んでいる遠藤さんのインタビューがはじまるぞ。

◆書き換えがスタートしたばかりの「ドクターマリオ」のように、ファミコンソフトの名作が続々と再登場するのを楽しみに待ちましょう

はみだしマリーガル ④ 猿楽庁内に規則はある？「あまり厳しくしたくないんで、他人に迷惑かけないとかモラル的な部分だけです。勤務時間後は遊び場的にわいわいゲームしたりしてますよ」（同）

※ゲームタイトルは仮称です

『DT』好調制作中の大ベテラン 遠藤雅伸氏を直撃インタビュー

遠藤さんはゲームの最先端を自ら切り拓きながら歩いてきた人だ。『ゼビウス』『ドルアーガの塔』などあまりにも有名な名作を手がけた「天才」が、今、マリーガルを舞台に、さらに新しいステージへと躍進しようとしている。遠藤さんのマリーガルとの出会いから、GB+64DDソフト『DT』の最新情報までをお伝えしよう。

◆1959年東京都生まれ。千葉大学工学部写真工学科卒業後、ナムコに入社。85年に同社を退社し、現在の会社を設立

天才クリエイターがマリーガルに決めた理由

遠藤さんがマリーガルと契約したのは、去年のちょうど今頃。本誌創刊準備号（96年7月）では「N64ソフトを開発できる環境があれば参加したい」と語っていたんだけど、彼がマリーガルに参加した経緯には、実は紆余曲折があったのだ。

遠藤さん「今だから笑える話なんですが、僕はマリーガルをちょっと都合が良すぎる、虫のいい話ばっかりというふうにとらえていたんです。で、どういう形でやるかっていうのを最初にプロデューサーの平林久和さんに聞いた時、最初僕は『うまくいくとは到底思えない』ということを言ったんです」。当初は「うますぎる話」として、遠藤さんは疑問を感じていたというのだ。

遠藤さん「でも前提となっている部分とか、本当に資金が集まるのかということとか、不安な部分をいろいろとあげていった時に、きちんと事前に調査されていて、充分な裏付けがあるということが伝わってきて。ああ、それだけしっかりした根回しがあって、きちんと考えているなら、成功するだろうと思ったんです。あと、マリーガルはハードウェアや企画の制限がない点を非常に評価しています。クリエイターが作りたいものを表現したい形で実現できますからね」。こうしてマリーガルに賛同、契約したことで、遠藤さんのN64ソフト開発がいよいよ始まったのだ。

◆遠藤さんの後ろには竹林が見えて、気持ちのよい取材でした

ゲームの世界が広がる、人の輪が広がる「マリーガル的な」魅力とは?

遠藤さん「僕が一番『マリーガル的』だと思うのは、マリーガルはゲームを生業としてきた会社とは全然違うというところです。だからこそ、ゲームの世界だけにとどまらない、もっと広い世界を見せてくれる力があるんですよ」。

また、遠藤さんは多くの人との交流も「マリーガル的」だと言う。

遠藤さん「クリエーターどうしの交流って、普通はありえないんですよ。マリーガルの持ってる人脈でこれまでとはかなり違った分野でいろんな方に会えました。そういう人たちに会うことで、日々大量におもしろいことがやってくるんです」。

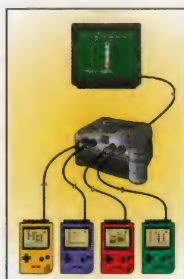
その結果、マリーガルを中心にした人との出会いによって、64GBケーブルは生まれるのだ…。

◆マリーガルを通した富士本社長との出会いは、また一つ「楽しいこと」を運んできてくれた

セタ社長・富士本氏との運命的な出会いが新システムを実現!

遠藤さんが開発中の『DT』は「64GBケーブル（仮称）」を採用。これはゲームボーイ（以下GB）をN64のコントローラとして使おうという試みなのだ。これならGB画面上の自分のデータは相手に見えないし、データを持ち出せば外でも遊べる。データ保存は大量ストックが可能な64DDにお任せだ。ただ、このシステムの実現にはハードウェア的な難問が山積み。これを解決すべく、富士本社長と出会うことになるのだ。

遠藤さん「今、かなりの台数がでているGBで何か作りたいと考えていました。で、GBをコントローラとして使うのが一番おもしろいと思って。それで富士本さんをマリーガルに紹介してもらい、お会いしたんです。セタはすごくハードウェアから攻めたゲームを作る会社ですよ。僕の企画を話すと最初は難しいとは言ってたんです。でも1年くらいでできるだろうということになって。でも実際には半年でできたんです」。以前からN64はもっとハードを攻めたゲームがほしいと言っていた遠藤さん。そういう意味でも同志の富士本氏に会えた意味は大きいのだ。

◆これが64GBケーブル（仮）のイメージ図だ

はみだしマリーガル ⑤ 95Pで紹介した猿楽庁の「こだわりの数々」には遠藤さんの意見も大いに反映されている。ゲームをしやすい環境という点で、遠藤さんは特にイスにこだわったそうだ。

何かと話題の、気になる新作『DT』。ここまで教えちゃいます

さてさて、これまでナゾのベールにつつまれていた新作『DT』。一体どんなゲームなのか!? ついにここまで明らかになったぞ。

●まず、気になるゲーム内容は？

遠藤さん 「『DT』はカードゲームです。が、カードゲームにはとどまらない、コンピュータゲームだからできる要素をどんどん入れていきたいと思っています。ちゃんとしたベースストーリーもあるんですが、そこにはRPG的な成長要素もあって、簡単に言うと、初心者のルール、上級者のルールというふうに、段階分けがあって、カードの性質が徐々に変わっていくようになっています」。

●全体的に、どんなイメージのゲームになるの？

遠藤さん 「感じからいうと…超近未来的なベースの上に、ご近所ものと世界征服がミックスされたような（笑）。世界経済を担うような秘密組織みたいなのが出てくる一方で、普通の人も出てきて。だからカードもなんだかすごくて、次はこれだ、うおらっ！って出したのを見ると「主婦」だったりする（笑）。「大津波」が出ても「潜水艦」と「水泳部員」が同じレベルで生き残れちゃうみたいな（笑）」。遠藤さんの言葉を借りると「もうむちゃくちゃ、笑っちゃうくらい」のキャラ性もあってホントにすごそうなんだよね。

●どんな楽しみかたができる？

遠藤さん 「ストーリー自体も充分楽しんでもらえるでしょうし、どんどんカードを追加していくのも楽しいですよね。あとゲームの進め方は、自分が司令官の部隊があって、デッキを構築して闘っていくような感じなので、シミュレーション的な要素もあるんです。とにかくキャラ性が濃いですから、笑いに集中したデッキを組んで楽しむこともできるし、勝つことに執着して遊ぶのもいいし。人によって千差万別の遊び方ができるでしょうね。

●どんどん追加できる、終わりのないゲームになる？

遠藤さん 「追加していったとしてもどこかで一応の終了をしようという企画は見えています。でも、どう進化していくかという点ではその先も続くかもしれない。実際のカードを使った、例えばマジック・ザ・ギャザリングやポケモンカードでも、次々カードのバージョンが変わっていきますしね。64DDディスクで続編を出すという形の他にもGB版が追加されたり、書き換えという形をとることもあるかもしれません。新しいハードウェアもどんどん吸収していきたいですしね」。

●どれくらいのカードが集められるの？

遠藤さん 「GBで持ち歩けるカードは限定されますが、カードゲームって、何千枚、何万枚という数を持っている人が今はザラにいますよね。だから『DT』でも64DDにカードデータを収納して、ディスク1枚につき1万枚というレベルで持たせてあげられるようにしたいなあって思っています」。

●気になる発売日はいつ頃？

遠藤さん 「まだ言えませんが…、夏以降くらいからは、徐々に情報を公開できると思います。GBの後で64DDディスクとケーブルが出ることになりますが、こちらのほうはちょっと先になりそうですね」。

➡ちまたでブームをよんでいるカードゲーム。『DT』ではカードはキャラの形をとって現れる。他にもRPG的・SLG的要素など、『DT』ならではの味付けと工夫がなんとも気になるのだ（写真はマジック・ザ・ギャザリングです）

64GBケーブルで広がる、ゲームの世界

ゲームの新しい遊び方を提案した、超画期的な64GBケーブル。これを採用した他のゲームが出る可能性は、もちろん大あり！

⬆『ダビスタ』の生みの親、薗部さんもマリーガルと契約しており、遠藤さんとも親しいようなのだ

遠藤さん 「絶対におもしろいですよ。あれを見てやる気にならないクリエイターは、しょせんクリエイターじゃない。手元に自分だけのデータを持っていながら、別の画面でも遊べるということがどれくらいパワーがあるか」。

実際に、いくつかの企画はあるようなのだ。すでに、あの『ダービースタリオン』も64GBケーブルを使うことが発表されているし。64GBケーブルを使ったゲームが発売される日がとっても楽しみになってくるのだ。

クリエイター、遠藤さんの素顔

遠藤さんは少年時代、いわゆる文学少年だったという。その後、演劇、映画と夢中になる対象は広がっていったけど、その頃に得た知識と教養が、天才と呼ばれるに至った背景にあることはまちがいない。取材後、マリーガルの庭でタケノコがとれるという話がでた時「じゃあ掘りましょ！」といって遠藤さん、本当にさっさとタケノコ狩りを始めちゃったのだ。子供の頃からずっと、人一倍好奇心旺盛で、何かに熱中し始めるとトコトンやりぬく人だったんだろうなって、脇目もふらずにシャベルを動かす遠藤さんを見ながら実感した代官山の夕暮れ時だったのだ。

⬆取材陣が帰り際に「ほどほどに」とかけた声も聞こえない様子で、天才タケノコハンターと化していた遠藤さん。その後、まだ30分ほども土を掘り返していたとか…

はみだしマリーガル ⑥ 『DT』というタイトル名の由来は？「特に意味はないんです。音の響きが気に入っただけで。ディーティー、っていう力強いのにスマートな感じが好きなんです」（遠藤さん）

※ゲームタイトルは仮称です

『ピカチュウげんきでちゅう』がデビュー作 若手クリエイター集団「アンブレラ」

前ページの遠藤さんは業界の大ベテラン。しっかりとした実績も残しているのに対し、小澤さん率いるアンブレラチームは、実績という点では、まだまだこれから。でも、ベテランにもひけをとらない技術力と、センスと、情熱と、そして何よりゲーム作りに関して、しっかりとしたビジョンを持っている期待の面々なのだ。

(有)アンブレラ
代表取締役社長
小澤宗明さん おざわむねあき

◆1971年、埼玉県生まれ。東京大学教育学部時代に仲間とゲームを作りはじめ、卒業後、同じメンバーで現在の会社を設立

「新進気鋭」のクリエイター集団誕生!

大学時代から、仲間といっしょにゲームを作っていたという小澤さん。といってもそれは趣味の話。そんな彼らがどうしてマリーガルに参加にすることになったのか、すごく興味があるよね。

小澤さん「大学時代から、仲間といっしょにパソコン上でゲームを作ってました。で、卒業後、自分たちのゲームは作れるんだから何か道があるだろうということで、無鉄砲にも会社を作っちゃったんですよ(笑)。でも金もないし、コネもないし…。その頃は環境も何もなしです。オフィスだけ借りて、地べたに自分のパソコンをおいて寝っころがって。腹這いになりながらいろんな企画を立ててましたね。で、ハードメーカーと契約の話をしにいってる中で、新聞で任天堂とリクルートがクリエイターを支援する新しい組織を作ったという記事を読みまして、それで興味をもって話を聞きに行って、契約したのがマリーガルだったんです」。

これだけ聞くと、彼らは「運が良かった」というだけみたいだけど、もちろんそうではない。彼らにはありあまる才能があったからこそ、そして出会ったのがマリーガルであったからこそ、チャンスをつかめたのだ。

◆アンブレラという社名の由来は、『バイオハザード』に出てくる組織名。「別に内容は関係ないんですけど、語感がいいのでそれに決めたんです」(小澤さん)

マリーガルに対する小澤さん流誤解

小澤さんは最初、遠藤さんとはまた違った意味で、マリーガルを誤解していたのだ。

小澤さん「最初マリーガルに話を聞きにいく時に、業界での経験がすごく豊富な人たちが仲間内で作っているような所に、正体のわかんないような僕たちが…(笑)、押しかけていって通じる?って思ってたんです。でも話は通じて。最初から、僕たちみたいなのをマリーガルは受け入れてくれたんです」。ゲーム業界の大ベテランでも、小澤さんのような無名の新人でも、才能のある人にはどんどん素晴らしいゲームを作っていってもらいたいというのがマリーガルの最大の望みだ。その受け皿の広さはアンブレラのような、「金もない、コネもない」、でも絶対にいいゲームを作れるだけの才能と情熱のある若い人たちにとって、大きな魅力だよね。ところで、小澤さんはマリーガルで出会った「先輩」に触発されることはあるんだろうか。

小澤さん「プログラムではいろいろと触発されることはあります。でもプロデューサーの石原さんなんかは、マリーガルでは『何やってもおもしろければいいよ!!』って言ってくれるんで、これがうれしかったりするんですが、もうちょっとこうしろとか言ってくれると楽ができるんですが…(笑)」。

◆マリーガルの社屋を見るだけでも、初めてだとびびっちゃいそうな重厚なたたずまい。でも、才能に向かって開いている門戸は広く、将来の天才たちを発掘する目には狂いがないのだ

オトナにだって、魅力充分『ピカチュウげんきでちゅう』

『ピカチュウげんきでちゅう』は、現在のところ、マリーガルのソフトでは唯一発売元(任天堂)が決まっているゲームだ。そろそろ開発も佳境に入ってきていると思うんだけど、「音声」をメインに持ってきたゲームの開発って、どんな感じ?

小澤さん「最初はシステム的なものはN64に全部やらせたほうがいいと思っていたんです。でも最終的にはマイクのほうで仕事をさせたほうがいいだろうということになって、自分たちで秋葉原に行って材料を買ってきて、ハンダづけして、それで作ったものを任天堂に持っていって「ほら、『ピカチュウ』って言えば通じるでしょう?」って見せたんです」。たくさん大人の男の人たちがいる前で、やはり大人がピカチュウに話しかける光景…ほのぼのしてるようでいて、なんかすごいよね。開発も、当然話しかけながらやってるのかな。

小澤さん「やってますよ。TVの前で『ピカチュウ～』って言いながら、いい年の男がニマ～っと笑いながら(笑)。でも、恥ずかしいというよりは、その恥ずかしさをうわまわる魅力があるんです」。

はみだしマリーガル ⑦ 『ピカチュウげんきでちゅう』の声優さんは、アニメのピカチュウと同じ大谷育江さん。スタジオで100パターン以上の音声を録音したそうだ。

もっと知りたい『ピカチュウげんきでちゅう』

昨年11月に画像が初めて公開されて以来、まだ新しい『ピカ』にはお目にかかっていないけど、開発は着実に進んでいるので、安心してね。でももっと早く教えて！という人のために、今月も開発秘話をどっさり仕入れたので、大サービスしちゃうぞ。

●ピカチュウをCG化するのは難しい？

小澤さん「そうですね、『これでいい』と満足できるピカチュウになるまでには10人がかりで1ヵ月間かかりましたね」。

●変なピカチュウができたりしました？

小澤さん「たとえば、眉をひそめるようなピカチュウを作ろうとして、ぜんぜん違うものになったりしましたねえ（笑）」。

●遊び方次第ではピカチュウの性格が悪くなったりします？

小澤さん「バリエーションとしては多少はありますけど、ピカチュウが変わっていくというよりプレイヤーのほうのピカチュウとの接し方が変わっていくという感じですね」。

●長く遊べるゲームになりますか？

小澤さん「人によってメチャメチャ長く遊べるとは思うんですが、普通のRPGだとボスを倒して終わりというのがありますよね。そういう意味ではひとつの区切りはあります。そういうような達成感も得ることができますね」。

●他の人がマイクを奪ったらどうなんですか？

小澤さん「そこが悩みどころでもあるんですよね。『僕のピカチュウなのに～!!』みたいな…。実際にゲームをやっている姿っていうのは、みんながマイクを回しながらやることになるかもしれません。そこらへんをこれからどう調整するか、考えているところです」。

●カセットはやっぱり黄色ですか？

小澤さん「まだそこまでは決まってませんが、そういうこともあるかもしれないですね」。

●今後登場させたいポケモンはいますか？

小澤さん「今はみんなピカチュウラブですが、スタッフもそれぞれ好みが違いますからね。フシギダネが好きな人もいますしね」。

●待ち遠しい、発売はいつ頃？

マリーガルの寺腰さんにお伺いしたところによると、「秋頃には出したいところですね」と、めちゃくちゃうれしい回答をいただいたぞ。僕らとしては、遅くともクリスマスプレゼントには間にあって欲しいな、なんて思ってるんだけどね。

◆◆ピカチュウの表情はアニメも参考にすることもあるけど、基本的にはアンブレラが考えるピカチュウのイメージで作ってるんだって

➡最終的なマイクの形態はまだ発表されていないけど、この画面みたいにオシャレなDJタイプのマイクになるのかもしれないね

『ピカチュウげんきでちゅう』は今後のゲーム業界を背負っていく！

小澤さんは96ページの遠藤さんとも、交流が深い。そして遠藤さんが今もっとも期待しているN64ソフトが『ピカチュウげんきでちゅう』なのだ。

遠藤さん「『ピカチュウげんきでちゅう』には成功してほしいんですよ。ゲーム業界全体を見たときに、ああいうものが成功しなければダメだと僕は思います。あれが売れないと、ゲームを作る人間としてはハードウェア的に攻める気がなくなっちゃうと思いますよ。お金をたくさんかけたゲームもあれば、ハード的な仕掛けや細かい部分でゲームを作れる土壌が今のゲーム業界にはあるんで、どういうものを作りたいか、ビジョンのあるクリエイターにとってはいい状況だと思いますね」。明確なビジョンをもったアンブレラが作る『ピカチュウげんきでちゅう』は、今後のゲーム業界を背負っているといっても過言ではないのだ。

乞うご期待でちゅう

取材後記

マリーガルは確かにゲームを変えている

今回の取材を通して、マリーガルという一種の磁石のような存在に、才能のあふれる人たちが引き寄せられ、その人たちにまた人が集まり、才能が才能を呼んで乗数的に広がっていくという感じに…つまり「マリーガル的な空気」に圧倒されたという形になった。その結果、ひとつ言えることがある。それは、ここには確実にゲームを変えようという人たちがいて、事実ゲームは変わろうとしているということ。そして、ゲームの世界は限りなく拡がっていこうとしていることだ。それはゲームソフトとして、また、メディアミックスされた別の形として、私たちの前に具体的に現れた時に初めて、ハッキリとその凄さを認めることができるんだろうね。（編集部／脇　智鶴）

本誌特集プレゼント 当選者発表！

●紅丸さん絵本／加藤隆弘（兵庫県）向井徹（愛媛県）田中良樹（福岡県）　●コナミパワプロ5テレカ／佐久間優貴（埼玉県）山田卓（福井県）余合克英（愛知県）松井達志（岐阜県）西川新之介（静岡県）　●ゴエモンエアPOP／宮川裕之助（北海道）　おめでとうございます。

教えて本郷さん＋宮本さん

質問箱

Vol. 22

取材・構成／編集部

いつもは東京某所で質問することの多いこのコーナー。
今回は本郷さんに会うために京都へやってきました。
ちょっと時間があったので、任天堂の正門を撮影していたところファインダーの中に自転車に乗った人の姿が…。
なんと、それは宮本茂さんだったのです！
慌てて追いかけていって、ひとつだけ質問に答えていただきました。

◆茨城県のジェームズ・アロンアルファさんとポケピカさんから送っていただいた「ポケットホンゴウ！」。2人で作ったんだそうです

回答者 任天堂広報室企画部企画課係長
本郷好尾さん

フジテレビや毎日放送など民放3局が本放送を開始した1959年、滋賀県大津市に生まれる。ゴールデンウイークは「近所のお祭りに参加しただけなんです」という本郷さん、5月末にアメリカのアトランタで開かれるE3にも行かず、京都でお留守番なのだ。

『ゼルダ』はもう発売延期しないでください。

千葉県・Sinoさんほか多数

本当にごめんなさいね。

でも、もう『ゼルダ』が発売延期されることはないでしょう。クリスマスのような時期まで延びるようなこともないと思います。きっと秋のシーズンの…、9月はムリにしても、10月あるいは11月には出せるでしょうね。なにしろ『ゼルダ』は世界中で期待されているソフトなんで、日米でもほとんど同じ時期に発売したいと考えているんですよ。ご覧のとおり（編集注：とてもお疲れのご様子でした）、一生懸命おもしろいソフトになるように頑張って作っていますので、もう少し辛抱してください。

世界初公開?! 自転車に乗った宮本さんだぁ～

◆これが偶然に撮影できたスクープ写真。なんでも、自転車に乗って昼ごはんを食べに行ってたとか。お仕事のジャマをしては申し訳ないので、質問もひとつだけ

◆バスケットのリングの前に立つ宮本さん。『ゼルダ』以外にもいろいろN64ソフトをチェックしなければならないので、かなりお疲れのようでした。宮本さんは本当に頑張っているんです、みなさん

関係ないけどアンモナイトの化石だ！

◆本社受付そばの床の上にさりげなく置かれていた3億年以上前のアンモナイトの化石。任天堂ビルの新築祝いとして贈られたもの。フランスで発見されたとプレートに書かれている

『ゼルダ』の価格が未定になったのはどうして？

神奈川県・曽根浩さん

発売日が正式に決まれば…。

価格というのは、いわゆる希望小売価格ですから、任天堂としてはソフトをできるだけ安くしたいというのはあるんです。それに、すべてのソフトに共通することなんですが、発売日が正式に決まるまでは値段のほうをアナウンスするのを控えようという方針になったんです。ですから、『ゼルダ』の価格が未定になったからといって大幅に値段が上がるんではないかという心配は無用です。結局のところ『ゼルダ』の価格は6800円に落ちつくのかもしれませんけどね。

『ゼルダ』に出てくるウマの名前は？

鳥取県・鳥取の天皇さん

決まりましたね。

『ゼルダ』のウマの名前は…、えーと、忘れました(笑)。ああ、エポナって言うんです。もちろん、リンクなどのプレイヤーの名前を変えることはできますが、このウマの名前は最初から決まっていて勝手に変えることはできないことになっていますね。

EPONA!

➡64ドリーム5月号の表紙を飾ったエポナちゃん。「エポナはおウマのホームラン王です」ってつまらんこと書いてすみません

新本社ビルを建設することになったそうですね。

京都府・DTMさん

2000年の11月に完成する予定です。

いま本社には4つの建物があるんですが、ちょっと手狭になってきているんですね。ですから、毎年新入社員を迎える時期はたいへんなことになるんですよ。だからといってこの場所で新しいビルを建てなおすとなると、京都の東山区という場所柄、現状の大きさですら許可がおりないんですね。そこで、本社機能をいまの場所よりもちょっと南の建築規制のゆるやかな南区の上鳥羽に移転しようということになったわけです。新本社ビルは地上7階で地下1階になる予定で、来年の2月くらいに着工することなるでしょうね。新ビルの延べ床面積は、現状より10000m²増えて27000m²になる予定で、この本社にある開発や管理部門は全部その場所に移ることになっています。それから現在の本社ビルの跡地については、どのように活用するのか検討しているところなんです。

➡本郷さんも通勤に利用する京阪電車「鳥羽街道駅」。任天堂本社から歩いて数分という便利な場所にあるんだけど、それにしても小ちゃい駅だなあ

『テン・エイティ』の次のN64ソフトは何？

長野県・徳重伸幸さん

『F-ZERO X』が7月14日に出ます。

『テン・エイティ』の発売からちょっと間があいてしまいましたが、『F-ZERO X』が出てすぐあとに、『ポケモンスタジアム』が8月1日に出ることになりましたので、この夏はこの2本のN64ソフトで遊んでいただけると思います。発売日が近くなったのは、それぞれのソフトのユーザー層が違うとの判断があったんですね。『F-ZERO X』のほうは、かつてスーパーファミコン版で遊んでいただいた、いまはもう20歳代になっている人たちにはとても人気がありますからねえ。もちろん小学生の人たちにも遊んでいただきたいソフトでもあるんですが…。ですから、ちょっと高めの年齢を狙った広告展開をすることになるでしょうね。CMについてはすでに制作に入っているわけではないのですが、6月の半ばくらいから流れるようになるでしょうね。

⬆祝！発売日決定!! あと2ヵ月たてば『F-ZERO』が帰ってくる～！ 編集部ゲーマー・アンドレも大喜びだぁ～

はみだし質問箱

Q ミュウとなみのりピカチュウの配布数を教えてください。（埼玉県・カトキチさん）

A 「ミュウは十数万、なみのりピカチュウは1万数百といったところでしょうか」

『F-ZERO X』があのスピードで3周は短すぎませんか？

滋賀県・西出武司さん

1周がけっこう長いんです。

それで5周から3周に変わったわけなんですが、それ以外にもいろいろ最終調整に入っていますね。たとえば色合いなんかでも今月号の64ドリームに載っている画面と現段階では変わってきていますね。ですから、誌面で見たものと製品版とは絵柄が変わっているというのはあると思います。

左が64ドリーム4月号で掲載した『F-ZERO X』の画像ではラップが5周だったのだが、5月号（右）では3周に

本当に今年中にN64は大ブレイクするんでしょうか？

岡山県・汐華初流乃さん

期待してください。

タイトルを見ているだけでも本当に期待できると思うんですよね。7月以降には任天堂ソフトだけでも『F-ZERO X』『ポケモンスタジアム』『バンジョー』『ゼルダ』と続くわけですからね。これはいけるでしょう。いまの段階で決まっているものでもそれくらいあるわけですし、実際、それぞれのソフトの出来は素晴らしいものがありますから、ブレイクは間違いないでしょう。そうならないとホント困りますよね（笑）。まあ、発売延期でイライラした人も多いんでしょうが、今後はソフトの完成のメドがたった段階で発売日を発表しますので、これからの予定を信じていただければと思います。

➡遅くとも『ゼルダ』が登場する秋にN64が大ブレイクしていいんですかぁ～？　いいんです！　©川平慈英

E3の出展タイトル数を教えてください。

宮城県・うにらさん

まだ確定していないんです。

いまわかっているのは『ゼルダ』『F-ZERO X』…、それから昨年も展示した『バンジョー』と『コンカー』、それにゲームボーイの『ポケモン』も出します。日本では8月1日に発売される『ポケモンスタジアム』を出展する可能性は低いですね。なにしろ『ポケモン』自体がアメリカではこれからなので…。自社開発ではない、海外で作っているかくし玉ソフトも何か出てくるかもしれませんが、64DDについてはたぶん出展しないと思います。まあ、来月のE3レポートを期待してね（笑）といったところでしょうか。

⬆昨年のE3のかくし玉は『バンジョー』と『コンカー』だった。今年もやはりレア社の動きに注目！

海外で『ゴールデンアイ』がバカ売れしてるって本当ですか？

千葉県・S-084さん

海外はホントにすごいですよね。

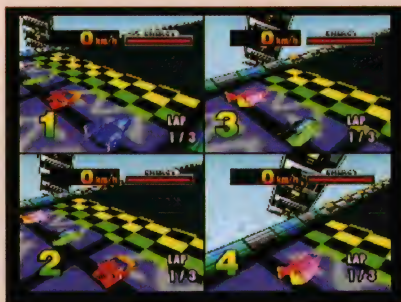
昨年出したN64ソフトでは1位か2位ですね。それに、アメリカのランキングではまだ10位以内に入っていますからね。アメリカ任天堂が出した公式ガイドの売上げもすごかったようですよ。ただ日本でも…、うちの子どももそうなんですが、小学生に人気がありますよね。あるゲーム誌の小学生のインタビューで「何のゲームで遊んでるの？」という問いに『ゴールデンアイ』と答えた人が多かったんですが、そのわりにはバカ売れしていないんですよね（笑）。近所にN64が1台あって、それでみんなで集まって4人対戦しているんでしょうかねぇ。

⬆『ゴールデンアイ』はなによりも4人対戦が楽しい。東京都の高橋さんは敵の動きが見えないようにテレビ画面を段ボールで分割して遊んでるんだって。鬼ごっこをするみたいに楽しめそうだね

どうして店頭で4人プレイの面白さを伝えないのですか？

静岡県・小菅元帥64さん

確かにそうですね。

N64の4人プレイの面白さが伝わればいいと思うんですが、店頭のデモ機には2つのコントローラしかつながっていないケースが多いですよね。ただ、お店にいつも友達4人が集まってプレイできるかといえばムリがあるんでしょうし、ショップのスペース的な問題もあったりするんでしょうね。

⬆『F-ZERO X』はもちろん4人対戦ができて、なおかつ振動パック対応。お店でもこの2つを楽しむことができるようになればいいんだけどな

『ゼルダ』よりも『バンジョー』がすごいって本当？

京都府・ラブリーミニリュー　さん

そういうことではないと思います。

「バンジョー」を見た宮本が「このソフトに負けないように『ゼルダ』を作りたい」みたいなことを、あるゲーム雑誌に語っていたので、こんな質問がきたんでしょうけど、そう言いたくなるほど『バンジョー』の出来がとてもいいということなんですね。制作会社であるレア社は『マリオ64』という優れたアクションゲームをより発展させたい、精度を上げたいということで『バンジョー』を作っているんですね。かなり評判が高いソフトなので楽しみにしていただきたいですね。

◆64ドリームでも宮本さんは「『バンジョー』は『マリオ64』を越えたゲーム」と語っていたし、ホント楽しみだよね

『カービィ64』は今年中に出ますか？

愛知県・ゆうさん

う〜ん、難しいでしょうね。

年内の発売予定ソフトには入っていませんからね。これまでN64ソフトとして作っていた『カービィのエアライド』をいったん中止して、イチから作り直しているので時間もかかるでしょうね。制作会社のHAL研さんも『MOTHER3』や『ポケモンスナップ』などいろんなゲームに関わってらっしゃいますし…。『カービィ64』のゲーム内容に関してはまだわかりませんが、これまでのカービィシリーズの王道にのったソフトになるのは間違いないでしょう。カービィファンの方には発売されたばかりの『カービィ3』で遊んでいただきたいですね。このソフト、残念ながらテレビCMを打てなかったんですが、結構売れているんですよ。

◆かなり前に公開された旧タイトル『カービィのエアライド』の写真。当時はアクションレースゲームという話だったんだけど、ミニゲームで『カービィ64』には登場しないのかな

今度、クッパが主役のゲームが出る…？

長崎県・葉っぱ人間さん

作っているわけではありません。

でも、ファミコンゲームではアクションパズルで『ドクターマリオ』が出て、そのあとにワリオを主人公にした『ワリオの森』が出たように、アクションパズルゲームの企画にクッパが主役で登場するのはありえないことではないですよね。だからといって、現時点でそういった企画が進んでいるということはないですね。

⬆マリオ兄弟の妨害をもろともせず、ピーチ姫を誘拐するのが目的の超リアルアクションゲーム、『スーパークッパ64』がN64に登場！…ってことはないだろうな

はみだし質問箱

Q「テン・エイティ」の続編は出ないんですか？（長野県・類－似さん）

A「あれはあれで完成したソフトですから、続編を作ることはないでしょうね」

Q クリボーはクリですか、それともキノコですか？（鳥取県・鳥取の天皇さん）

A 「あはは。クリちゃいますか、アレ。クリボーですからクリでしょう（笑）」

音声認識マイクはカラオケなどにも流用できないんですか？

北海道・リンクの伝説64さん

さあ、どうなんでしょう。

技術的にはできないことはないんでしょうけど、ただこれまでゲーム機とカラオケが一緒になって成功した事例はないんです。カラオケって、防音設備の整ったカラオケルームで遠慮なく歌えるのが楽しいのであって、日本の家屋でやるには限界がありますよね。まあ、正月なんかに親戚なんかが集まってワイワイやるにはいいんでしょうけど。

➡『ピカチュウげんきでちゅう』に同梱される予定の音声認識マイク。カタチは大きく変更されるという話だ

ファミリーベーシックのような周辺機器をN64で出さないの？

北海道・リンクの伝説64さん

今のところ出す予定はないですね。

ファミリーベーシックというのはキーボードがついていて、ファミコンにつないで自分でカンタンにプログラムを組めるようになっていたんですね。それでとてもシンプルなゲームを作って遊ぶことができたわけです。まあ、当時はキーボードがついたマイコンなんてとても高価なものでしたけど、いまはパソコンがかなり普及していますからね。N64で同じような製品を出しても歓迎されないでしょうね。

⬆1984年に発売されたファミリーベーシック。いまでも秋葉原などで売られることがあるが、中古でも1万円くらいの値段がついている

任天堂はまた新しいゲーム機を作るんですか？

長崎県・メキシカンさん

まだ先の話でしょう。

ファミコンが出て、スーパーファミコンが出て、NINTENDO64が出たわけですから当然その先はあるんでしょうけど、64DDが出てからの話ですよね。とうぶんは現在主力にしているN64に力を入れていくわけですし。ただし、現役のハードが峠を越えてから次のゲーム機の研究に入っていたのでは遅いので、すでに準備に入っているんでしょうね。でも、いまはN64を盛り上げることが先決ですから、次のハードの発表うんぬんという時期ではないですね。

任天堂ハード年表（ファミコン以降）

1983	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98年
●ファミリーコンピュータ			●ファミコンディスクシステム							●ニューファミコン					
						●ゲームボーイ					●スーパーゲームボーイ		●ゲームボーイポケット	●ゲームボーイライト	●カラーゲームボーイ(?)
							●スーパーファミコン					●サテラビュー	◆ニンテンドウパワー	●スーパーファミコンジュニア	
												●バーチャルボーイ			
													●NINTENDO64	●64DD(?)	

⬆表を見ればわかるけど、1995年に発売されたハードって、ついていなかったんだなあ

いまだにスーファミでソフトを出すメリットは何？

静岡県・ゴン・ジョーとカズーの大冒険さん

いまだに現役のマシンなんです。

いろんなアンケートをとることがあるんですが、まだまだスーパーファミコンで遊んでいるというユーザーの方が結構多いんですね。発売から8年もたつので、テレビからスーファミを取り外して、それでN64やプレステだけで遊んでいるかといえば、そうではないようなんですね。スーファミがまだまだ現役なら、任天堂としてもソフトを出していく意味があるだろうということでやっているんです。それに、ニンテンドウパワーも本格的にスタートしましたし、新規のユーザーや買い換え需要を見込んで、より買いやすい価格になったスーファミジュニアも出ましたしね。

↑7800円で発売中のスーファミジュニア。スーパーファミコンが登場した8年前の価格は2万5000円だったから、ホント安くなったもんだ

どうして書き込み専用ソフトをロムカセットでも売ることになったの？

北海道・三浦淳嗣さん

流通のほうから話がきたんです。

いくらローソンさんが全国に6600店舗あるといっても、都市部に集中しているケースが多いですよね。当然、そこで書き換えできないユーザーのみなさんがいるわけで、流通のほうからぜひロムカセットで扱いたいという要望がきたわけなんです。とりあえず『新・平成鬼ヶ島』の前後編と『レッキングクルー'98』の3作はロムカセットで出しますが、その後の新作ソフトが、例えば書き換え後の半年後とかにカセットで出すかどうかについては、いまのところ何も決まっていません。とりあえず、3作でやってみたというだけでなんですね。

↑日本人なら誰もが知ってる、さまざまな昔話のエッセンスが凝縮されたアドベンチャーゲーム。それが『新・平成鬼ヶ島』

『ドクターマリオ』がニンテンドウパワーで復活する理由は？

大阪府・KansaiKidsさん

要望が多かったということですね。

90年にファミコンとゲームボーイで同時発売した『ドクターマリオ』は全世界で989万本売れましたからね。まあ、今回スーパーファミコンに移植することになったのは、その人気によるところが大きいですね。それに、落ちものゲームというのはハードが変わったからといってゲームの基本が変わるわけではないので、移植するための時間がそれほどかからないんです。実は早い時期にスーファミ版『ドクターマリオ』は完成していたのですが、ニンテンドウパワーの新作ラインナップを見ながら出すタイミングを検討していたというわけなんです。ですから、7月以降に書き換えするソフトについてもその月毎に検討していく予定です。

↑もともとは『ウイルス』というタイトルで開発していた『ドクターマリオ』。やっぱりマリオが登場すればメガヒット間違いなし？

はみだし質問箱

Q クリアパーブルのコントローラを単体で買えるようになりませんか？（東京都・NAKKさん）

A 「購入希望者が多ければ実現するでしょうね。ただ、いまのところ予定はありません」

どうして『ポケモン黄(仮)』は『ポケスタ』に対応しないの？

愛知県・うしタローさん

いま検討しているところです。

やはり『ポケモンスタジアム』に対応したほうがいいだろうということで…。『ポケモン黄(仮)』については、容量も8メガに増えていて、なみのりピカチュウなどのミニゲームが入っていたり、ポケットプリンターで図鑑が印刷できるなどのほかに、見た目など小さなところもこれまでの『赤・緑・青』とは結構違いがあるようなんですけど、その違いを前面に出すようなことはしたくないんですね。ゲームのキホンとしては、これまでのシリーズと同じですから。初めてGBで遊ぶ人にもぜひプレイしていただきたいということで、『青』みたいに限定販売でなく、普通のショップで買っていただけるようにしたいと思っています。

◆ゲームフリークのみなさん、頑張って『ポケスタ』対応にしてください。お願いでちゅう！

カラーゲームボーイの正式発表はいつ？

大阪府・迷路人生隊さん

海外ではE3で展示することになるでしょう。

とはいえ、いわゆるモック・アップ（実物大模型）みたいなカタチで、展示するにしても1～2台だと思います。ですからそれで実際にプレイはできたりしないでしょうね。アメリカ先行で展示することになりますが、日本での発表も近々することになるでしょう。発売時期に関してはアメリカも日本と変わらない夏になると思います。

◆カラーゲームボーイのイメージ図はすでにアメリカのNINTENDO POWER誌やインターネットなどで公開されているのだ（毎月新聞参照）。写真の「折り畳めるゲームボーイ」（福岡県・あおがえーるさん）のアイデアに、本郷さんはひとこと、「ゲームウォッチに似てますなあ」

GBポケットとGBライト、電池メーカーが違うのはなぜ？

三重県・三重で長野さん

単3と単4の違いからじゃないですか（笑）。

まあ、製品を出すたびに、いろんなメーカーに話をして、いちばん安く仕入れられるところを採用しますからね。電池は見えるものですけど、同じ製品でもフタを空けて覗いて見れば、半導体とかICなどの部品のメーカーがかなり入れ替わっているようなこともあると思います。つまり、部品が特注品でない場合はその製造時期によってメーカーが変わってくるということなんですね。

◆このポケットピカチュウも初回に出荷されたものは「MADE IN JAPAN」なんだけど、それ以降は「MADE IN CHINE」が多いみたい。キミのはどう？

ゲームボーイは飛行機の中でプレイできないの？

岩手県・さとやたむりさん

離着陸のときだけですね。

航空会社によってはスクリーンで映したり、少なくとも「離着陸中に携帯用のゲーム機のご使用はご遠慮ください」とアナウンスされますよね。でも、水平飛行に入れば問題はないですよね。なかにはゲームボーイを貸し出すサービスをする会社もあるくらいですから。

◆日本の航空各社に「機内でゲームボーイの貸し出しサービスをしてますか？」と問い合わせたところ、日本航空と日本エアシステムから「やってます」との回答を得られたぞ。ただし全線ではなく、日本航空の場合は遠距離の国際線で、それもファーストかビジネスクラスのみ。日本エアシステムの場合は国内14路線でサービスしてるとか。ただし「もしかするとゲームギアかも…」だって

はみだし質問箱

Q スーパーGBでカラーGBソフトはカラーで遊べるんですか？（千葉県・S-084さん）

A 「スーパーGBはカラーに対応していないので、通常のGBと同じような画面になります」

『ポケモン』のデータを改ざんする商品に許可はしてるのですか？

大阪府・ニセ本郷64さん

ぜんぜん許可はしていないですね。

通常はライセンス商品に対してはゲームボーイやN64のロゴが入っているんです。N64のNキューブはそういった意味あいのライセンスマークみたいな役割ももっているんです。ただ、そういったマークですらマネされて商品化されるケースもあるんで、Nキューブが入っているからといって絶対に安心とはいえないところはあるんですけど…。ただ、そのような非ライセンス商品を使用することによって、本体が故障したりソフトが壊れたりしても、任天堂としては保証できないということなんです。また、そういった非ライセンス商品については社内で調査していまして、場合によっては訴訟をおこすようなこともあるでしょうね。

前から気になっていたのですが、こういうものって発売する時はちゃんと任天堂の許可をもらっているんでしょうか？こういうものが発売されているということは任天堂の人は知っているのでしょうか？教えて下さい。

➧ニセ本郷64さんから送っていただいた怪しげな広告の切り抜き

日露戦争の時に任天堂がトランプを生産したって本当？

千葉県・S-084さん

そのようですね。

任天堂がトランプの製造をはじめたのはその時期、日露戦争（1904～1905）の頃だと聞いています。任天堂本社近くにある東福寺にロシア人の捕虜の方々がいて、その関係でトランプの製造がスタートしたという話なんですね。任天堂の前身は任天堂骨牌株式会社という社名だったんですが、その「骨牌」っていうのはカルタを意味する言葉なんですね。いまでもトランプや花札を作っていますが、大ヒットしているポケモンカードの一部も任天堂のトランプ工場で作っているんですよ。

➧いまも任天堂本社の外壁に残る「任天堂骨牌」のプレート。1951年から63年まで「ニンテンドウコッパイ」という社名だったのだ

どうして本郷さんがこのコーナーで答えているのですか？

滋賀県・マスターゼニガメさん

騙されたんでしょう（笑）。

そりゃあ、この「質問箱」って1回のつもりで引き受けたのに、もうかれこれ2年近く…、22回も続いていますからねぇ。これは、64ドリームに騙されたってことでしょうね（笑）。実際、海外の雑誌から同じようなコーナーを作りたいという話がくることがあるんですが、すべてお断りしているくらいなんです。質問にお答えするのって、結構大変なんですよ。

QUESTION & ANSWER

教えて！本郷さん

任天堂への質問状

NINTENDO64が発売されたとはいえ、頭のすみから離れない疑問の数々。このコーナーでは、気になる疑問をスッキリ解消させるために、任天堂・広報担当の本郷さんに直撃。読めば、思わず納得します。

YOSHIO HONGO

本郷好尾さん

PROFILE

本体が思ったよりも小さいという評判ですが。

まだまだ小さくできるんです。

➧「質問箱」のコーナーがスタートしたのは1996年7月5日発行の64ドリーム創刊準備号。初回はもちろん編集部で質問を考えていたんだけど、その後、読者のみなさんから質問がたくさん寄せられるようになって…。だからやめるわけにはいかんのです、このコーナー

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➧ 03(3230)0675

応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

はみだし質問箱

Q 本郷さんは「そんなこたぁないでしょう」を1日に何回いうのですか？（山形県・ペンネームさん）

A 「そんな……（苦笑）」

毎月⑥MAITSUKI④新聞 Monthly News

The Best Game Magazine

発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

TOP NEWS

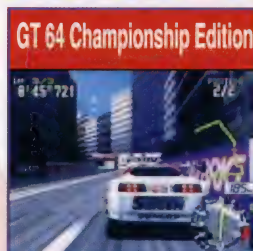
E3を前に海外ネット情報は過熱気味 このさい情報の真偽を確かめよう!!

パソコン1台あるだけで、日本にいながらにして海外情報を簡単に入手できるインターネットは本当に便利。しかし中にはこれ本当？ という怪情報が流れているのも事実。E3の開催が近いこともあり、最近は特にN64情報が満載。そこで今月は面白そうな情報を紹介していこう。

任天堂アメリカの公式ホームページなら安心

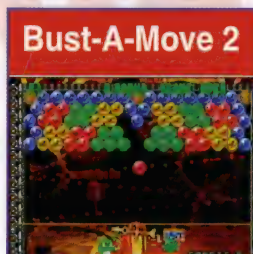
現在、日本、アメリカ、ヨーロッパ、オーストラリアの4ケ国で独自にホームページを開設している任天堂。公式ページならその情報はバッチリだろう。アメリカの公式ページ(www.nintendo.com/)で紹介されているソフトで、日本でも是非発売してほしいものをいくつかピックアップしてみた。うらやましいなあー。

Turok 2

◆早くから発売が知らされていた期待のゲーム。日本でもやっと情報解禁となった。今月号でも紹介しているぞ

GT 64 Championship Edition

◆細かく作り込まれたマシンや背景が美麗。シビアなレースが楽しめそうだ。開発はオーシャンがおこなっている

Quest 64

◆『エルテイル』として知られている期待のRPG。6月15日発売とのことなので、取り寄せて遊んでみます

Bust-A-Move 2

◆日本でも人気の高い『パズルボブル』。某社のダンスゲームじゃないよ。日本での発売は未定だが、可能性高そう

NBA Courtside

◆日本では発表のみで、発売は未定。任天堂は開発元のレフトフィールド社の株式を購入するほどの力のいれよう

これがカラーゲームボーイだ?!

◆インターネットで発見したカラーゲームボーイのイラスト。どうやらニンテンドウパワー誌で掲載されていたもののようだ。これが最終形態ではないがE3では写真をもらえそうなので来月号では紹介できそうだ

日本ではまだ任天堂からは正式に発表されていないカラーゲームボーイ。ネット情報や、アメリカ任天堂で発表した内容を総合すると、1)1998年中に発売される。2)56色のカラー表示が可能。3)従来のカセットでも遊ぶことができある程度の色(10色程度)がついている。4)大きさは今のゲームボーイポケットと同程度。5)電池駆動で10時間程度は遊べる。と言ったことが知られている。

なんと、『ジャングル大帝』の新着画面が!!

昨年のスペースワールド以来新たな情報が何も届かない『ジャングル大帝』なんだけど、ネットで『ジャングル大帝』の新着画面が出ているのを発見。早速編集部でも画面を確認すると同時に、任天堂にも内容の確認をお願いした。そこで、重大な事実が判明したのだ…。

じつは…

◆「開発の者に確認してもらったんですが、これは昨年のスペースワールドの時に流れてたビデオの画像のようですね」(任天堂広報本郷さん)

インターネットで予想されているE3での任天堂のラインナップ

- Twelve Tales: Conker 64
- MLB Featuring Ken Griffey,Jr.
- Kobe Bryant's NBA Courtside
- Waialae Country Club True Golf Classics (T&E Soft)
- Bomberman Hero (Hudson)
- 1080° Snowboarding
- Zelda 64
- F-ZeroX
- Cruis'n World
- Banjo-Kazooie
- Pokemon Stadium
- Donkey Kong 64
- Killer Instinct 3

E3 What's New and What's Next in Interactive Entertainment

任天堂だけでざっとこんな感じのラインナップだ。昨年はE3直前に、レア社の新作が突如発表されている。今年もそうした期待からか、いわゆる隠し玉の予想は過熱ぎみ。『メトロイド64』や『オウガバトル64』、『ブラストドーザー2』なんかも隠し玉の1つとして数えられている。いずれにしても…

この情報が事実かどうかは来月判明する!!

●はみだしNEWS● 秋葉原調査隊の報告によれば、秋葉原の某お店でポケモン151匹全部そろった青バージョンのカセットが販売されていたとのこと。ちなみにお値段は12800円也。

トピックス

ゲーム販売の新団体(ACES)設立
中古問題に何らかの新展開あるか?!

中古ソフト問題で、CESA(コンピュータエンターテイメントソフトウエア協会)とARTS(テレビゲームソフトウエア協会)が対立し、これといった解決策が示されないまま、話し合いが平行線をたどっていることはこれまでにも何度か本誌でお伝えしたとおり。そうした中4月14日に、ゲーム専門店チェーンを展開する明響社(TVパニック)、ボックスグループ(ドキドキ冒険島)、スパイスコーポレーション、コングシステムの4社が新団体ACES(TVゲーム専門店協会)設立の記者発表を行った。ACES理事で広報担当の佐藤文弘氏は同団体の設立の目的として、[1)流通を含めたTVゲーム業界全体の発展。2)TVゲーム事業を重視し、今後も業界発展のための経営資源を投入していく小売業者を育成できる業界全体の枠組みづくり。3)専門店市場の安定化。4)市場の需要に見合った流通スキームづくり。] の4つをあげ、さらに具体的な活動として、「各ハードメーカーやCESAとの話し合い」を進めるとしている。また会長の浅沼文二氏(明響社社長)は、「ゲーム業界全体はやや伸びているが、コンビニのゲーム販売参入やソフトの不良在庫の増加、利益率など、流通そのものの問題もあり、専門店の経営自体は悪化している」と現在の専門店の現状を語った。現在の会員数は4社で600店舗だが、新たな加入を呼びかけていくとのこと。さて気になる中古問題への対応は、「いろいろ難しい問題がありますが」と前置きしながらもCESAの主張には一定の理解を示していた。というのも設立メンバーの中の2社はCESAの会員でもあり、この4社は現在、中古ソフトを扱っていないとのこと。その上で、「何度かCESAの方と会っていますが、専門店の現状をあまり理解していない、CESA側と流通側との考え方のズレを修正していきたい。またCESA側に言うべき事は言う」のがCESAへのスタンスのようだ。またARTSに関しては、「同じ専門店ということでARTSの主張はよく分かるし、CESAの主張も分かる。しかし現在はこの2団体は対立している。ACESが両団体の接着剤の役割をはたせたらと思ってます」と語った。しかし、ACESからARTSへ何らかの働きかけがすぐに行われることはなさそうだ。いずれにしても専門店はユーザーに最も近い立場で、ニーズや情報をくみ上げる立場にある事は見過ごせない。考え方の違う流通団体が2つも存在すると小売店同士が混乱し、ひいてはユーザーの混乱を引き起こす可能性もあるが、TVゲーム業界の近代化と活性化のためには、様々な方法を模索し、いくつもの選択肢の中から最もよかれと思われる方向性を見つけるしかないだろう。その意味でも、ACESの今後の活動には期待したい。

⬆多くの報道陣が集まったACESの設立記者会見。流通問題への関心の高さがわかる

⬆「撲滅」という居丈高な立場から「お願い」というユーザーに訴えかける内容に変わったCESAのキャンペーン広告

グッズ

オリンパスからメガネタイプのパーソナルディスプレイが登場!!

オリンパスから、従来にはない全く新しいメガネタイプのHMD(ヘッドマウントディスプレイ:頭部搭載型ディスプレイ)が登場する。今回発表されたディスプレイの名前は、「Eye-Trek(アイトレック)」。「フリーシェイプト・プリズム」というオリンパスの先端工学技術を活かした特殊なプリズムを採用することにより、画面を明るくし、かつ軽量化(110グラム)にも成功した。体験コーナーで実際に装着してみたが、とにかく軽いとの印象。確かに目の前に広がる迫力ある画面はなかなかのもの。ところで気になる価格だが、65000円とちょっとお高い感じだ。発売は6月20日を予定している。

⬆4月14日の発表会は関係者や報道陣が多数出席し満席状態。期待の高さがうかがえる

➧注:モデルのの女性は編集部のふくもちではありません。あしからず

⬇メガネのように耳にかけるだけなので、ゲームをしていても隙間からコントローラや本体を覗く事が出来るのが便利だ

プレゼント

『もんすたあ★レース』のプレゼント光栄の高津さんに抽選をお願いした

5月号で募集した、光栄から発売されているGBソフト『もんすたあ★レース』プレゼントの応募になんと300通を超えるたくさんのおはがきをいただきました。抽選をどうしようか考えていたところ、光栄の高津さんがN64の新作『ウインバック』の情報を持って編集部にきてくれたので、抽選をお願いしました。当選された方、おめでとうございます。なおあまりのハガキの多さに更に15コ追加で『もんすたあ★レース』がいただけることになりました。応募方法はプレゼントコーナーみてね。

⬅ハガキにかかれたイラストもチェックしながら抽選してくれた光栄の高津さん。おつかれさまでした

『もんすたあ★レース』当選者

岡山県/西 祐典
千葉県/山田 亜希子
岐阜県/石田 宗之
埼玉県/野崎 智弥
千葉県/斉藤 卓見
兵庫県/板東 亮介
岡山県/岡 里見
三重県/大矢 紗恵子
兵庫県/伊藤 義治
神奈川県/滝澤 将仁
福岡県/宗像 啓介
静岡県/落合 亜里沙
神奈川県/金刺 雄太
岩手県/阿部 聡人
和歌山県/神田 尚
(敬称略)

＊人気商品なので、発送まで少し時間がかかりそうです。必ず送るますので楽しみに待っててね!!

●はみだしNEWS● 4月18日付け毎日新聞の人気4コマ漫画「アサッテ君」にN64らしきマシンが書かれていたぞ。読者の中にも見た人はいるかな?

●はみだしNEWS● アメリカではT&Eソフトのゴルフゲームが任天堂から発売される。コースはハワイの名門「ワイアラエカントリークラブ」。「オーガスタ」じゃないのはライセンスの関係だそうだ。

『エクストリームG』を買ってオリジナルサングラスをゲット

昨年の『テュロック』以来、新作ゲームの発表がなかったアクレイムは、今年なんと5本のN64ソフト(エクストリームG、ブレインドレイン、レッキンボールズ、フォーセーケン、テュロック2)の発売を予定している。その第1弾として5月29日に発売されるのが高速のスピード感を実現した、新感覚のバイクレースゲーム『エクストリームG』だ。アクレイムではソフトの発売にあわせて、店頭で『エクストリームG』を購入すると、キラーループ社製のカッコイイ限定オリジナルサングラスをプレゼントするキャンペーンを実施する。なお数に限りがあるとのことなので、早目にお店に行ったほうがよさそうだ。また本誌でもタイムアタック大会を開催するので、バンバン応募してください。詳しくは『エクストリームG』のページ(77P)参照のこと。

◆メカニカルなデザインが印象的。これからの季節にピッタリ!

8月2~3日に東京国際展示場で「東京キャラクターショー」開催!!

現在、アニメ・コミック・玩具・ホビー分野におけるキャラクター商品の市場規模はトータルすると概算で1兆円を超すものと推計されている。一概にキャラクターといってもポケモンのようにそれだけで数千億円規模のものもあれば、従来はビジネスにはなりにくかったコアユーザー向けの商品も限定性や希少性が好まれ、独自の市場を形成するようになってきているのが現状だ。「東京キャラクターショー」はこうした全てのキャラクターにスポットを当てて、世界に情報発信していく大規模なイベントになりそう。なお入場料は中学生以上は有料で1000円(前売り900円)、小学生以下は無料になっている。

◆参加企業や出展内容については新しい情報がはいりしだい本誌でも紹介していくのでお楽しみに

セタの『ワイルドチョッパーズ』キャンペーンの締切りは5月31日

昨年11月28日に発売された『ワイルドチョッパーズ』。このソフトの発売を記念して行われている6ケ月で合計6000名に当る壮大なプレゼントキャンペーンが5月31日(当日消印有効)で終了する。応募方法は、エキスパートモード最終ステージのミッション説明画面で7文字のキーワードが表示されるので、そのキーワードを商品に同梱されているアンケートハガキの記入欄に書いて送るだけ。まだの人は急げ!!

毎月こんな賞品が当たるぞ!

- ●ピンバッジセット:100名
- ●カードケース:120名
- ●バンダナ:200名
- ●ステッカー:580名

4月26日「ポケモンワールド'98」が幕張メッセで大々的に開催された

4月26日に幕張メッセで「ポケモンワールド'98」が開催された。会場内はまさにポケモン一色で、会場のあちらこちらで、ポケモンカードでの対戦がおこなわれていた。メインのイベントはポケモンカードゲームの日本一を決定するリザードンカップの開催。またニャースの声でお馴染みの犬山犬子さんのラジオの公開録音や、メガバトルの楽しいステージイベントもあった。

◆この夏大ブレイク間違いなし!?のポケモン音頭。今年の夏祭の踊りはこれで決まりだ!!

◆会場内には自由にポケモンカードゲームができる場所があり、いずこも大人気だった

◆ポケモンカードゲーム日本一決定戦優勝者に贈られるかっこいいリザードンのトロフィー

◆先行販売が行われているブースはどこもスゴイ人だかり。人気商品には長い列ができていた

『1080°スノーボーディング』のサウンドトラックがCDで発売中

N64のゲームのBGMがCDで登場するNINTENDO64サウンドシリーズも今回で7作目。今回はゲレンデでの興奮とスピード感が評判の『1080°スノーボーディング』のBGMが登場する。オリジナル音源で完全収録したサウンドトラックで、このCDを聞けばゲームの中では気が付かなかった新たな魅力が発見できるかもしれないぞ。

◆ポニーキャニオンから価格2548円(税込)で発売中。クールでレアなオリジナルステッカー付き

毎月新聞特派員のコーナー

読者からのユニークなアイデアなど、皆に見て欲しいと思った事ならなんでも取り上げるこのコーナー。今月は東京都の柴田純一さん(マリオ親衛隊のエフゼロのイラストでお馴染み)から送ってきてくれた『スターフォックス』のフィギュア。一瞬何がとどいたのかと驚きましたが、すばらしい出来に満場一致で本誌掲載となりました。

◆「リアルすぎて気持ち悪い(ちづる)」、「スリッピーがつや消しでないのがゲーコマ(もっちー)」などみんな感心いたしました

グッズ

音楽CDにビデオにTカードにと最近大いそがしの「ボンバーマン」

『ボンバーマンヒーロー』が発売されたばかりのボンバーマンがCDに、カードに、ビデオにと、大活躍。まずは6月1日発売予定の『ボンバーマンヒーロ～ミリアン王女を救え!～』のオリジナルサウンドトラック。音楽はボンバーマンシリーズを手掛けている竹間ジュン氏が担当、ゲーム中の全BGM18曲に加えてボーナストラック1曲。ボーナストラックは、チュニジア音楽に造詣の深い竹間氏ならではの味わいが感じられる。続いては東京の都営地下鉄、営団地下鉄共通のプリペイドカード「Tカード」に登場。ハドソンと東京都交通局がタイアップして、『ボンバーマン』の発売を記念して作られたものだ。価格は1000円で、限定10000枚とのこと。最後にビデオになったボンバーマンを紹介しよう。「TSUTAYA CLUB」の全国のお店で『爆ボンバーマン』の最新情報や裏ワザがいっぱい入った「まるごと!!ボンバーマン」のビデオがタダで借りられるのは知っている?今ならさらに新作『ボンバーマンヒーロー』の紹介ビデオもタダで借りられるのだ。紹介編に続いて5月には攻略編も登場するので、攻略がうまくいかない人は64ドリームとこれがあれば完璧。

◆なんと過激なジャケット写真!! 本当に音楽が聞けるのか思わず心配になるよね

◆ボンバーマンファンなら是非ほしいよね。使うのがちょっともったいない感じ

◆TSUTAYAさんでも、取り扱っているお店と無いお店があるそうなので、お店に確認しておいたほうがよさそうだ

ニュース

2003年「手塚治虫ワールド」が開業 アトムの誕生は現実となるのか!?

手塚治虫ワールド研究会(鹿島・電通・手塚プロダクションの3社が、テーマパークの事業性やコンセプトを検討するため2年前に発足)は5月7日、故手塚治虫氏の作品の思想や哲学を反映したテーマパーク、「手塚治虫ワールド(仮)」の建設予定地が神奈川県川崎市浮島地区に決定したと発表。テーマは「文化と自然の豊かな調和」。開業をアトムが誕生した2003年を目標にし、早ければ2001年には着工するとのこと。具体的なアトラクションの内容はまだ未定だが、未来世界をテーマにした「鉄腕アトム」や、自然をテーマにした「ジャングル大帝」が持つ手塚作品の「ストーリー性」が存分に楽しめる施設に仕上がりそう。これからの動向が非常に楽しみな話題だ。

◆N64で発売予定の『ジャングル大帝』も手塚ワールドの再現が期待できる楽しみなゲームだ

ニュース

いよいよ『ポケモン』が上陸する!! アメリカでも大ブーム確実か?!

日本では驚異的なブームを巻き起こしている『ポケットモンスター』がいよいよ9月にアメリカにも登場することになりそうだ。4月14日の共同通信経済ニュース速報によれば、まず全米の人口の9割以上をカバーする約100の地方放送局で『ポケモン』のアニメーションを放映。その後、2～3週間してからソフトを販売するという「メディアミックス」戦略をとるようだ。また当初は、モノクロのゲームボーイ用のソフトを販売。今夏発売が予定されているカラーゲームボーイ向けについては今後検討するとの事。もちろんアニメに関して、光の強い点滅など問題とされた部分については修正されている。

イベント

光るミュウとピカチュウがかわいい GB用ポーチ「ポケピカ」絶賛発売中!!

紹介するのが遅くなってしまったが、モリガングから発売中の、ゲームボーイ用ポーチは通信対戦にも対応していてなかなか便利だ。ミュウとピカチュウの2バージョンあり、暗い場所で光るのが特徴。価格は1680円。

◆先月号のプレゼントの写真、上下逆さまになってましたね。関係者のみなさまごめんなさい

みなさんの情報をお待ちしています

64ドリームも創刊以来今回で22冊目。最近ではインターネットでもランキングの記事が紹介されるなど、少しずつメジャー(?)への道を歩んでいるようです。そこで、題して「こんなに活躍64ドリーム」企画を考えてみました。アメリカで64ドリームが売られてたとか、64ドリームの記事が香港で紹介されていたとか、はたまた学級新聞ではこのコーナーを参考にして作っているぞとか64ドリームにまつわる楽しいお便りを**64ドリーム 毎月新聞特派員コーナーまで**お送りください。お待ちしています。

今月の気になる数字 「レジャー白書'98」の数字から

例年4月下旬に財団法人余暇開発センターから発刊される「レジャー白書'98」は、「CESA白書」とならんでゲーム業界の実態を調査した数少ない資料だ。今月は「レジャー白書'98」から、ゲーム業界に関する気になる数字をピックアップしてみよう。1997年は深刻な不況の中で時短が進み、いわば"貧乏ヒマあり"の余暇環境になっている。長引く不況で、先行き不安が重なり、全体的にレジャーを含む消費が冷え込んでいるのが特徴。そんな中、上位20位までの余暇活動のうち(1位は外食、2位は国内旅行とドライブ。ちなみに家庭でのテレビゲームは14位、ゲームセンター・ゲームコーナーは20位にランクされている)、昨年よりも参加人数が増えたのは映画のみ。やや増えたのが外食、ビデオ鑑賞、園芸とテレビゲームだった。逆にボーリング、ゲームセンター、遊園地といった都市型レジャーは参加人数が減少した。どうも、どこかに出かけてお金を使うより、日常生活のなかでつつましく余暇を楽しんでいる人が多いようだ。

●はみだしNEWS● 4月18日、ホテルニューオータニで「バイオハザード2」300万突破記念パーティーが開催。そこで、「E3では新作ソフトの発表をします」との情報をゲット。次号を待て。

店頭での無人アドバイザーシステム「タッチGoGo!」はソフト購入に便利

TVゲームのチェーンショップ「ドキドキ冒険島」を全国で展開しているボックスグループは、5月7日に店頭での無人アドバイザーシステム「タッチGoGo!」の完成発表記者会見を開いた。「タッチGoGo!」は、2年の歳月をかけて完成した店頭設置型情報端末機で、今まで店員のアドバイスが無ければわからなかった商品選びの情報をユーザー自らが検索し、取り出す事のできる無人の端末システムだ。店員に聞かなくても、新作ゲームの情報や買いたいゲームの内容はもちろん、周辺機器や攻略本の刊行予定といった関連情報まで知ることができる。またゲームの事に詳しくない人でも、画面の指示に従ってすすめば、その人にあったオススメゲーム情報を教えてもらえる。フランチャイズの垣根を超えて全国のTVゲーム専門店に導入していきたいとのことなので、今後の展開が楽しみ。ユーザーにとってもお店にとっても嬉しいシステムの登場だといえよう。

◆操作は画面上をタッチするだけでOK。スムーズに動くのでほとんどストレスはない。また気になるゲームを手に取ってバーコードを読み取らせると、ゲーム内容が画面に表示される機能もついているから便利だ

ニュース

スーパースピードレース64をやって富士スピードウェイでレースを見よう

夢のスーパーカー「ランボルギーニ」が登場するN64ソフト『スーパースピードレース64』の発売を記念して、タイムアタックキャンペーンが開催される。発売日の5月29日から7月15日までのキャンペーン期間中に「VICTORY CODE」を出してから官製ハガキに書き、あとはタイトーに送るだけだ。応募された人の中から、上位10名が「'98全日本GT選手権シリーズ第5戦」富士スピードウェイのパドックへ招待されることに。「VICTORY CODE」を画面に出すには、1)ランボルギーニ・ディアブロをセレクトし、2)ノーマルチャンピオンシップで、3)HARDまたはEXPARTを選び、4:優勝すると画面に表示される。レースゲーム好きな君! チャレンジしてみたらどうかな。

任天堂の本社社屋の移転が決定 来年2月着工、完成は2000年

関西の一部の新聞で報じられたので、知ってる読者も多いと思うんだけど、任天堂本社ビルの移転が正式に決定したぞ。詳しくは「教えて本郷さん」のページを読んでいただくとして、広さは現在のフロア面積の約1.6倍になる予定で、4つのビルに分散していた各部署が1つのビルに集合することになるとか。最寄りの駅は地下鉄烏丸線の十条駅。近くに住んでる人で、「ここが移転予定地だ」っていう写真が撮れたら送って欲しいと思うぞ。

『マイパズル』は横井軍平さんのアイデアを実現した最後の作品

ゲームボーイの生みの親、横井軍平さんが不慮の事故で亡くなってから約半年。横井さんの遺した株式会社コトを訪ねたのでちょっとご報告。横井さんのあとを継いだのは、かつて任天堂でも一緒に働いていた滝良博社長で、約20名の社員の方々も辞めることなく全員がんばっているとか。

◆これが横井さん最後の作品になった「マイパズル」。プリクラのように写真を撮ってジグソーパズルをカンタンに作ることができるぞ(1枚300円)。写真下はコトの本社。京都の街並みに溶け込んでいて、とてもいい感じ

◆コトに置いてあったマシンで作ってもらいました。サオヘンのジグソーパズル

イベント

『64大相撲』どすこいキャンペーン チャンコ体験ツアーに同行したぞ!!

『64大相撲』の発売を記念して行われた"どすこいキャンペーン"のB賞、相撲部屋の朝稽古見学とチャンコ体験ツアーが本場所前の5月9日に実施された。20数名の参加者(遠くは北海道や岡山から参加)は、朝8時に両国の若松部屋に集合。2時間にも及ぶ厳しい朝稽古(実は場所前なので軽めだったそうだ)を見物して、その後はお楽しみのチャンコなべ。みそ味のチャンコには具がタップリで、とっても美味。みんな何杯もおかわりしていたぞ。朝乃若や朝乃翔といった人気力士にサインをもらったり(一番人気はやはり若松親方)記念撮影をしたりと参加者は大満足の様子。

◆全国から集まった参加者のみなさん。なかには自腹で参加した人もいたそうだ

◆こちら本物のちゃんこ鍋。おおきなお鍋でぐつぐつたくのだ。本当、うまかったっす

◆両国にある若松部屋。元大関朝潮こと大ちゃんが親方。記念写真にみんな大忙しだった

◆こちら『64大相撲』の開発スタッフの面々。『64大相撲2』は発売されるのだろうか?

イベント

「東京ゲームショウ'98秋」の開催は幕張メッセで10月9〜11日に決定!!

回を重ねるごとに、ゲームファンのイベントとして定着した感がある東京ゲームショウ。今回で5回目をむかえる「東京ゲームショウ'98秋」の開催は今年の10月9〜11日(9日はビジネスデー、10・11日が一般公開日)に決定した。会場は幕張メッセで、前回同様8つの展示ホールを使用する予定だ。出展を前向きに検討している任天堂が加われば、今までにない盛り上がりが期待できそうだ。今後も情報が入りしだい誌面でお伝えするのでお楽しみに!!

●はみだしNEWS● ナムコが清涼飲料水の自販機を手がけることになった。これまで培ったゲーム制作技術を活用し、ゲーム機と自販機が一体となった製品の開発を進めていくとのこと。

アトランタで開催の世界最大のゲームイベント E3の最新情報はインターネットでゲットしよう

任天堂はもちろんセガやソニー、さらには世界で活躍するソフトメーカーが一堂に会して、自慢のソフトを大々的に出展するイベントがE3だ。業界関係者向けのイベントということもあり、毎年アッと驚く新作や新製品がこのイベントで発表される。任天堂もスペースワールドとE3には非常に力を入れているので何が飛び出すかはホントに楽しみだ。64ドリームでは来月号でE3の大特集を予定しているが、とにかく人より少しでもE3の情報を知りたいという人はインターネットが便利。ということでE3の公式ホームページは是非チェックしておこう。

↑www.e3expo.com/。ここ以外には毎度お馴染みのwww.ign64.com/やwww.next-generation.com/もチェックしておけばパーフェクト

お馴染みの「エンドーコレクション」今月の逸品

先月号で紹介した、アメリカ版『ゼルダ』の金色カセットなど編集部のエンドーが持つ「エンドーコレクション」はゲームマニアならよだれが出そうな逸品ぞろいの、まさに宝の山。今月はN64のコントローラブロスを紹介しよう。写真ではちょっと見づらいが、黒とグレーのツートンカラー。64ドリームの読者ならすぐに分かると思うけど、『マリオカート64』に同梱されていたコントローラと同じカラーリングだ。じつはこれ「ハローマック」でN64を買うともらえるスペシャルコントローラなのだ。何がスペシャルかって？ コントローラにはられているシールがスペシャルなのだ。

↑エンドーはこのコントローラを入手するためだけに3台目のN64を買ったのだ、ちなみに2台目はクリアパープルのコントローラをゲットするために購入した

マンガ／三浦ゆうま

Tea Break 今月もスケルトンパズルで お楽しみ下さい

今月は岐阜県のペンネーム㊫さんが送ってくれたスケルトンパズル。『マリオカート64』のコース名でできているのがミソ。ノーヒントでチャレンジしてね。㊫さんには64ドリーム7月号と3点セットをお送りいたします。

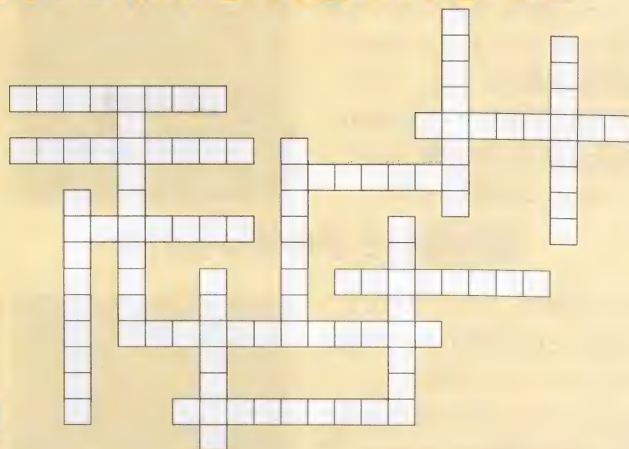
<パズルの遊びかた>

1. 空白に『マリオカート64』のコースを入れて下さい
2. 16のコースの中でマスに入らないコースを答えて下さい

先月号の答：タジリサトシ

パズル募集のお知らせ

●このコーナーでは皆さんからパズルを募集しています。形式は自由。楽しい作品をお待ちしています（他誌に掲載されているものはダメよ）。

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
「64ドリーム編集部」
わたるのパズル係まで

SFC&GB情報局

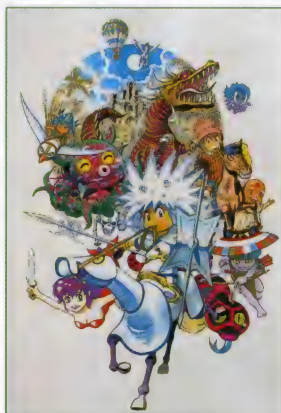
お待たせしました。今月から「NINTENDO POWER書き換えソフト一覧」が入ります。

NINTENDO POWER　容量：32M　SRAM：256K

SFC　幻獣旅団　ジャンル SLG

アクセラ　6月1日より書き換え開始　価格：3000円

剣と魔法の本格派シミュレーションゲーム

この『幻獣旅団』はマップクリアタイプのシミュレーションゲームで、剣と魔法、幻獣と呼ばれるモンスターが登場するんだ。ゲームデザインは「ミャオウ」で有名な宮岡寛さん、キャラクターデザインは『METAL MAX』シリーズの山本貴嗣さんが手がけていて、キャラは可愛らしく、内容も高度な戦略が必要な本格派のゲームになっている。これは発売日が楽しみだ!!

マップはボリュームたっぷり33面!

メインモードの「幻獣旅団」は、南方の小国アースリングの盟主となり、死皇帝スカルカイザーを倒すため全33面を進んでいく。エンディングを迎えると「外伝」が出現し、対戦用マップ2面も追加されるぞ!

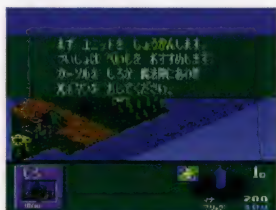
◆ようやくマップ10まで到達。まだまだ先は長いぞ

もちろん友達との対戦も楽しめる!

「フリープレイ」はメインの「幻獣旅団」でクリアしたマップから1つを選択して遊ぶモードだ。このモードでは2人対戦プレイが楽しめるし、普段とは逆の立場の敵軍となってプレイすることも出来ちゃうぞ!

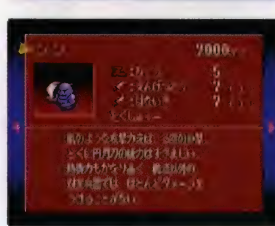
◆敵軍となってのプレイはターンが後手になるんだ

説明書いらずの親切設計だ!

ルール説明モードでは「ルールせつめい島」という専用のマップが用意されていて、ここで実際にスタートからマップクリアまで遊び方を順を追って詳しく教えてくれるから、初めての人でも安心なのだ。

◆生産の仕方や各種コマンドの説明など一通りあるよ

登場ユニットも多彩!

このゲームには66種類ものユニットが登場するぞ。最初はプレイヤーが召喚できるユニットが少ないけど、マップをクリアしていくと敵のユニットが仲間に加わり、次のマップから使えるようになるんだ。でもユニットは最大で20種類までしか仲間に出来ないから、時にはユニットを仲間から外す場合がある。もし外した仲間が必要になったら、手にいれたマップをもう一度クリアすると再び仲間に入れられるぞ。

◆開始からしばらくは「聖騎士」の攻撃にお世話になる

◆こんな強力なユニットもMAP12で仲間になるぞ

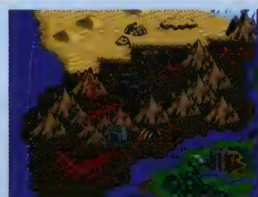
国ごとにユニットの特色が!

妖精の国「ノアトゥーン」

戦闘能力は低めで、こちらを「眠り」状態にするのが得意なユニットが多い。マーメイド・フェアリー・ペガサス・ユニコーンなどがいる。

◆海やジャングルなどの水のある地形が多い

魔獣の国「ダゴン」

強力な戦闘能力を持ったユニットが多く、中には「石化」が得意なものもある。ドラゴン・メデューサ・ジャイアント・オークなどが登場。

◆溶岩地帯がこのマップのメインとなるぞ

軍事国家「ベロボルグ」

ユニットは直接攻撃・間接攻撃それぞれバランスの取れたラインナップで、ドラゴンナイト・忍者・カタパルト・ガレー船などがいる。

◆街道や城攻めなどのマップで、いかにも軍事国家だ

死者の国「ガルガムン」

倒しても蘇るユニットをはじめとして、超強力なものばかり登場。スケルトン・ゴースト・ヴァンパイア・ネクロマンサーなどがいる。

◆雪と氷に閉ざされた死者の国が舞台となる

オープニングストーリー

剣と魔法の世界
ヴァルカンドラ……
人間と幻獣たちが共存する
伝説の地

ながいあいだ
平和という名のバランスを
たもってきたその楽園は
かつてない戦乱の渦に
のみこまれつつあった……

はるか極北の地の
氷にとざされた死火山
ニフルガップの火口から
冥界の王
死皇帝スカルカイザーの
邪悪な軍隊が出現

地上を死でおおいつくすべく
いつ終わるともしれぬ戦争を
開始したのである……

北方に位置する人間の国
軍事大国ベロボルグは
スカルカイザーの軍隊から
人間の世界を守る
という口実のもと
周辺諸国をつぎつぎと侵略

南方の辺境を
平和に治めてきた
アースリング王国も
ベロボルグに領土を奪われ
いまや滅亡寸前の状態に
おいこまれていた……

アースリングの盟主である「あなた」は、まず「アースリング」を取り戻し、妖精の国「ノアトゥーン」、魔獣の国「ダゴン」、軍事大国「ベロボルグ」を経て、死皇帝スカルカイザーの統治する「ガルガムン」へと進んでいく。

基本的なゲームの進め方

幻獣旅団の最初のマップである、「MAP1　名前のない島」の攻略を通してゲームの進め方のキホンを伝授しよう。まだマップは小さく、登場する幻獣の種類も少ないが、油断すると意外な苦戦をしてしまうぞ。ここで効率的な戦い方をつかんでおき、死皇帝スカルカイザーを倒せ!!

◆このマップは10日程度のクリアを目標にしよう

1 ゲームスタート

◆右上にある、自軍の城と魔法陣の合計3カ所でユニットを召喚できる

2 兵士を召喚しよう

◆まずは占領可能なユニットの「兵士」を召喚してみようか

3 マナリスを目指す

◆マナリスと呼ばれる巨石を占領するとマリョクが増えるぞ

4 マナリス神官を説得

◆この神官を説得する占領までには延べ20人の兵士が必要なんだ

5 マナリス占領!

◆マナリスを1つ得るごとにマリョク（収入）が100増えるぞ

6 マナリスをめぐる戦い

◆もう一方のマナリスは龍の攻撃がやっかいでなかなか占領できない

7 敵をけちらせ!

◆敵の「戦士」の方が強いので、こちらは物量作戦で勝負しよう

8 もう一方のマナリス

◆ようやく説得が完了し、これでマリョクが300になった!

9 攻撃に転じよう

◆マナリスを2つとも占領し終わったから、今度は攻めようか

10 兵士を大量召喚

◆敵よりも収入が多いので、兵士を大量に召喚して送り込もう

11 どんどん攻撃

◆圧倒的にこちらが優勢だから、敵をけちらして敵陣へ殴り込め!

12 弓兵を召喚

◆弓兵は離れた場所から一方的に攻撃できるから有効に使おう

13 ユニットの合流

◆同じ種類で足した数が10以内だと合流可能。攻撃が有利になるぞ

14 最後の決め手

◆敵の全滅は近い。弓兵の間接攻撃（反撃をうけない）で決着だ!

15 見事に勝利!!

◆敵を全滅させての勝利だ。敵の城を占領しても勝利となるぞ

16 結果表示

◆マップをクリアすると、このような結果が表示されるんだ

17 戦士が仲間に!!

◆敵ユニットだった「戦士」が仲間に!これからも仲間が増えるぞ

18 そして次のマップへ

◆連れて行けるユニットは最大20。全66種類もあるから今後は迷うぞ

あの国民的熱狂パズルがSFCで帰ってくるのだ!!

1990年にファミコンで登場するやいなや、落ちモノパズルゲームの先駆けとなった『ドクターマリオ』がニンテンドウパワーに登場。カラフルなウイルスを同じ色のカプセルで消すという単純なルールなのに、対戦ではメチャメチャ奥が深いパズルゲームの決定版だ。新モードも増えてまたまた『ドクマリ』にハマる日々が始まりそうだね。

◆ファミコンやゲームボーイで熱中したあのパズルがついにリターンズ。ドクター衣装のマリオとナース姿のピーチも復活でめっちゃ懐かしいぞ

今度の『ドクマリ』はCPUとも対戦できるようになった

今回の目玉は、従来の1Pプレイと2P対戦に加えて、CPUとの対戦モードが加わったことだ。1Pで地道に自分のレベルをあげるのもおもしろいけど、やっぱりこのゲームは対戦が命。CPUとの対戦でさらに腕にみがきがかかることは間違いないぞ。

◆タイトル画面に新モードが追加されているのがわかるでしょ。BGMもアレンジされているぞ

CPU対戦は3つの難易度から選べるぞ!!

CPUとの対戦で選べる難易度は「イージー」「ノーマル」「ハード」の3つ。特に「ハード」は腕に自信のあるゲーマーでもかなり苦戦するほどの手応えがあるぞ。

◆選べる難易度は3つ。まずは「イージー」で試して腕ならししてみる？

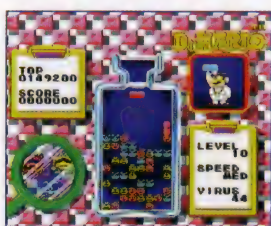
◆とにかくCPUは手が早い。相手の速いペースに惑わされるなよ!!

ルールは簡単!! でもと〜っても奥が深いパズルゲームなんだ!!

6種類のカプセルで3種類のウイルスを消す

カプセルは6種類

◆6種類のカプセルはランダムに降ってくる。同じ色のウイルスに3つ重ねれば消すことができるぞ

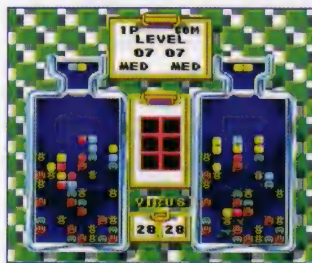
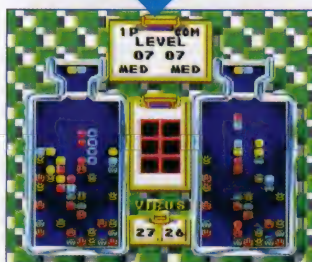
◆青いウイルスを消すには青のカプセルをこうやって重ねて……

◆ウイルスの上に3つ重ねれば消すことができるんだ

◆カプセルは縦に積むだけじゃなくって横にもおけるんだ

◆これでウイルスが消える。いろいろ応用してみようぜ

連続消しで相手にハーフカプセルを!!

対戦ではウイルスを連続消しすることで、相手にお邪魔なハーフカプセルを送ることができるんだ。これが対戦をより楽しくするぞ。

◆相手におかまいなしにお邪魔なカプセルをふらしてやろう

◆左側に注目。真ん中の赤と青のウイルスがあと1個ずつで消える

◆来ました、赤青カプセル。これで連続消し成功。相手にお邪魔を

レッキングクルー'98

ジャンル PUZ

任天堂　5月23日発売予定　価格:3800円

悪役ブラッキー復活!

NINTENDO POWER書き換え用のソフト『レッキングクルー'98』がロムカセットでも発売されるぞ。1985年に発売されたオリジナル版と、新作の『'98』とのカップリングで、とってもお買い得なのだ!

◆この画面でどちらのゲームで遊ぶか選択するんだ

●レッキングクルー●

懐かしのアクションパズルが、当時のまま収録されているぞ! 壁やはしごを全て壊せばステージクリアだが、順番を考えて壊さないと壁やはしごが残ってしまうんだ。

◆これがステージ画面。ブラッキーなどの敵にも注意

●レッキングクルー'98●

上から降ってくるパネルやブロックを壊したり横に移動して、同じ色を3枚以上並べて消そう。画面上部のラインを超えると負けだぞ。相手側に邪魔もできる熱中パズル!

同色を4枚以上並べて邪魔しよう
赤:モンスターを送り込む
青:パネルを下から送る
緑:パネルをブロックに戻す
黄:叩いても壊せない鉄板を送る

◆スタート時のパネル配置は左右対照になっている

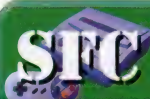
◆数字の場所から2枚のパネルが上がってくる

◆ブラッキーも13年ぶりに復活してファン感涙!

◆モンスターを送り込む。触れるとしばらく動けない

平成　新・鬼ヶ島前編

ジャンル ADV

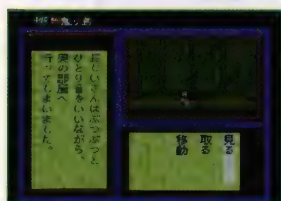
任天堂　5月23日発売予定　価格:3800円

平成　新・鬼ヶ島後編

ジャンル ADV

任天堂　5月23日発売予定　価格:3800円

名作昔話『新・鬼ヶ島』の外伝!!

大人気だったディスク版『新・鬼ヶ島』の外伝的設定。主人公のお供をしていた動物のストーリーで、前編は犬と猿、後編はキジと鬼退治のお話だ。様々な昔話が随所にちりばめられていて面白いぞ!!

◆前後編とも1話あたり3章の構成になっている

◆コマンド選択式だ。アクション要素もあるぞ

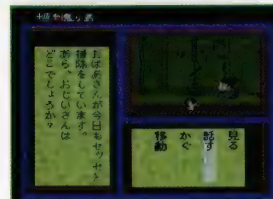
◆章の最初にストーリーを紹介してくれる

クリア後のお楽しみ　オリジナルが遊べる!!

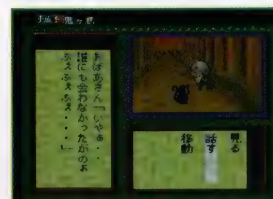
前編・後編それぞれゲームをクリアすると、1987年に発売された『新・鬼ヶ島』が遊べるようになる!! 平成版で「いったいさん」が時折話してくれたあらすじを覚えておくとヒントとして利用できるぞ!

◆難易度は高いがベストゲームに挙げる人も多い名作!

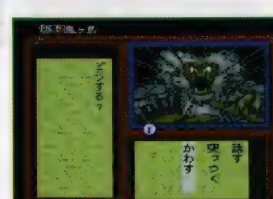
第1話　りんごの巻　(前編)

犬の「りんご」が主人公。神社の境内にいるところを村のおじいさんに拾われる所から始まり「男の子」と出会うまでの話だ。第3章では、神社内部で鬼の見張りをうまくかわすアクションもある。

◆前後編とも1話あたり3章の構成になっている

第2話　まつのすけの巻　(前編)

ちょっぴりやんちゃな猿の「まつのすけ」が主人公のお話だ。倒れてごちゃごちゃになった墓石を正しい場所に戻したり、執拗に追いかけてくる山姥から逃げるなど、難しい場所もいくつかあるぞ。

◆第3章の山姥は難関。メモが必要な場所もある?

第3話　おはなの巻　(後編)

乙姫に仕えているキジの「おはな」の話だ。捕らえられた乙姫を救いだし、浦島に住む太郎へと話がつづる。この第3話では『新鬼ヶ島』の主人公である男の子と女の子の謎が次第に明らかになってゆく。

◆スタート直後からこんな戦闘シーンがあって難しい

そして後編の「第4話　決戦の巻」へ!
鬼たちとの戦いが待っている!!

SFC

ロックマン&フォルテ

ジャンル ACT

カプコン　4月24日より好評発売中　価格:5800円

今月の『ロックマン&フォルテ』は攻略だ。ボスキャラクターを倒すともらえる特殊武器は全部で8種類あるけど、この特殊武器の性能をボス攻略に活用しながら、効率よく8種類を揃えるためのルートを教えちゃおう!!

①コールドマン

まずはここからスタートだ。最初は何も特殊武器を持っていないから、ロックマンならチャージショット、フォルテならオート連射を使い、頑張ってコールドマンを倒そう。

◆アイスウォール。コールドマンを倒すと貰える。押すと滑る氷の壁だ

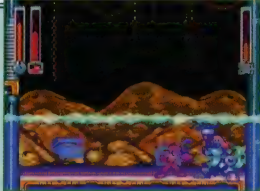
②バーナーマン

このバーナーマンは、炎で攻撃してくるせいかアイスウォールが有効だぞ。でもバーナーマンは非常に動きが速いし、ステージの横にはトゲがあって落ちると即ミスになるから、敵の動きをよく見て撃とう。

◆バーナーマンの攻撃をうまく避けるだけでもかなり大変

◆ウェーブバーナー。横や上にワイパー状に動く。水中では強い水流を作る

③パイレーツマン

水中でのバトルになる。パイレーツマンは水の深さを変えるときに、少しの間動きが止まるので、そのスキにウェーブバーナーをどんどん撃ち込もう。水中ではロックマンたちの動きが鈍るだけにやっかいだぞ。

◆画面の左右どちらかにパイレーツマンが止まった時がチャンスだ！

◆リモートマイン。軌道を上下にコントロールし、敵や壁に付けて爆破する

④グランドマン

見かけによらず動きがなかなか素早い。上部からドリルで突き刺してくる強烈な攻撃をしてくるので、ロックマンならスライディング、フォルテならダッシュで避けよう。リモートマインの爆風が有効だ。

◆リモートマインは上下に軌道を動かせるのでボス戦以外でも便利だぞ

◆スプレッドドリル。発射後にボタンを押すと、2発・4発と分裂するぞ

⑤テングマン

テングマンは大きな手裏剣状の武器で攻撃してくるし、画面を縦横無尽に動き回るが、ボスキャラの中では弱い方だ。スプレッドドリルに弱く、これを分裂させずにそのままぶつけると威力絶大でラクに倒せる。

◆分裂させず、1発のままの方が動きが遅くてかえって当たりやすい

◆テングブレード。遠距離まで届くが地形に当たると跳ね返ってしまう

⑥マジックマン

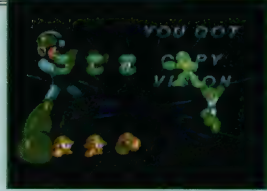
マジックマンお得意のカード攻撃も、真空波によってカードが切られてしまうのか、テングブレードが有効だぞ。でもテングブレード自体の威力もそれほど高くないから、倒すのに時間がかかりそうだ。

◆やや決め手に欠けるが、他の特殊武器もあまり通用しない

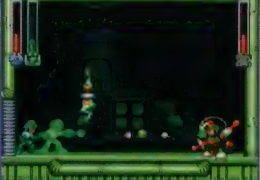
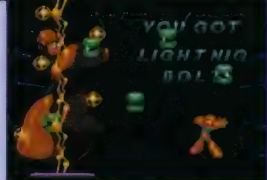
◆マジックカード。真上にも撃てるので、ロックマンでは特に有効だ

⑦アストロマン

見かけどおりに動きが鈍い。分身を左右に2体出してくるぞ。アストロマンは画面上部から攻撃してくることが多いので、マジックカードを持っていないとロックマンでは倒すのがかなり苦しいボスだ。

◆動きがゆっくりだから、下から狙いをつけるとラクだぞ

◆コピービジョン。自分の分身を作り出し、一定時間ずっと弾を撃つ

⑧ダイナモマン

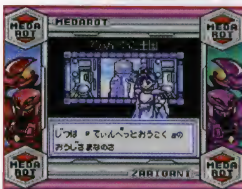
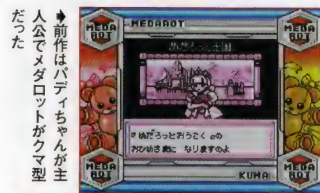
最後に行くのがこのステージだ。ダイナモマンは飛び道具などで連続攻撃してくるから、こちらはなかなか反撃できないんだ。そこでコピービジョンを使って自分は守備に専念し、分身に攻撃を任せるといいぞ。

◆止まりながら連続攻撃してくる。逆にこちら側のチャンスでもあるんだ

◆ライトニングボルトは最初に紹介した、コールドマンに有効な武器だ

GB メダロット・パーツコレクション2

ジャンル RPG

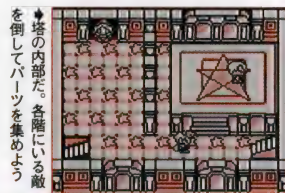
イマジニア　5月29日発売予定　価格：3980円

パワーアップキット再び登場!

好評RPG『メダロット』のパワーアップキット『メダロットパーツコレクション』のマイナーチェンジ版だ。前作とは登場主人公とストーリー設定が異なっているんだ。『メダロット』を持っていない人もこのソフト単体で楽しく遊べるぞ!

20階建ての3つの塔があり、各階に待ちかまえているメダロットを倒し、パーツを集めながらパディのいる階を目指すストーリーだ。手に入れたパーツは通信ケーブルで本編に送ることもできるし、友達とパーツを賭けた対戦もできるんだ。

➡前作はパディちゃんが主人公でメダロットがクマ型だった

➡塔の内部だ。各階にいる敵を倒してパーツを集めよう

➡今回の主人公はユウキ。ザリガニ型メダロットだ

➡戦闘シーンは本編と同じだからいつもの調子で遊べるぞ

GB 早押しクイズ～王座決定戦～

ジャンル ETC

ジャレコ　7月30日発売予定　価格：3980円

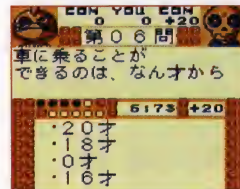
友達と知識で勝負してみよう

本格派早押しクイズの登場だ。クイズ番組の出場者となって、CPUキャラと戦い、5週勝ち抜いてグランドチャンピオンを目指すんだ。問題は数千問も収録され、8つのジャンルより選択できるから大人から子供まで楽しめるぞ!

➡答えは1つずつ表示されるから、わかった時点で答えよう

クイズは4択方式。答えが全部表示される前でも答えられるから、わかった時点ですぐにボタンを押そう。でも中には意地悪なひっかけ問題もあるから慎重さも必要だぞ。通信ケーブルをつなげば友達との早押し対戦もできて盛り上がる!

➡クイズ番組出場者はこの3名。勝ち進むと手強くなる

➡この8つのジャンルがある。同じものは選べないぞ

➡ひっかけ問題もあるぞ。お手つきに注意しよう

GB 海のぬし釣り2

ジャンル RPG

ビクターインタラクティブソフトウェア　7月発売予定　価格：3600円

今度の「ぬし」はなんだろう?

大好評「ぬし釣り」シリーズの最新作がGBで登場だ。釣り上げた魚を魚屋に売れば、より良い釣り道具に買い換えられ、魚を狙ってくる「おじゃま動物」と戦って勝つと、主人公が成長して大きな魚を釣り上げられるようになるぞ!

➡岩場での釣りだ。ここには魚がいっぱいいそうだよね

➡「おじゃま動物」には、こんなサメもいるぞ

➡ここが釣具屋。魚をたくさん釣っていい道具を買おう!

➡砂浜からの投げ釣りだ。大物はいるのかな?

➡釣った魚を記録するモードもある。全種類釣れるかな?

GB 忍たま乱太郎GBチャレンジパズル

ジャンル PUZ

カルチャーブレーン　6月19日発売予定　価格：3980円

ポケットプリンタ対応の絵あわせパズル

おなじみ『忍たま乱太郎』の、絵あわせパズルが登場だ。9つに分かれた「絵キューブ」を押して引っ張って壊して、制限時間内に画面の真ん中に1枚の絵を完成させるんだ。もちろん友達との対戦ができるモードも用意されているぞ!

➡もう少しで絵が完成しそうだ。まだ時間はあるから慎重にね

➡まだバラバラだね。どこに絵キューブを置けばいいのかな?

忍たまシールを作ろう!

ポケットプリンタに対応していて、ゲームの成績やパスワードをプリントできたり、全部集めると大きな絵が完成するパズルシールなどなど、いろんなシールが作れちゃうんだ。これは楽しみだよね!!

➡パズルシール集めるとこのような1枚の絵が完成するのだ

GB ワールドサッカーGB
ジャンル SPT
コナミ　6月4日発売予定　価格:3980円

カンタン操作のサッカーゲーム

36チーム、総勢648人の選手が登場し、各選手には体力・技術のパラメーターが設定されているんだ。さらに日本選手は実名で登録されているぞ。キミの腕で世界を舞台に栄冠を勝ち取ろう!!

◆フォーメーションは14種類の中から選択できる

◆まずは総当たりの予選を頑張って勝ち抜こう

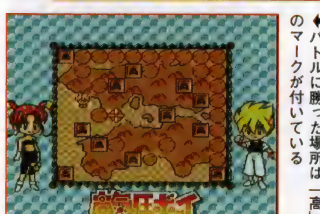
◆コイントスで試合が始まるんだ。表か裏か?

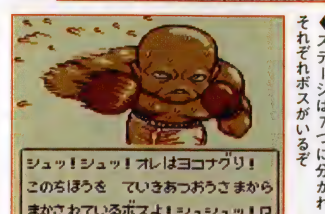
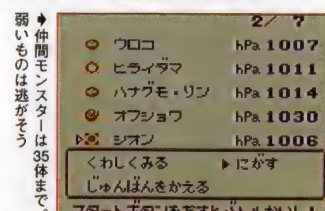
◆スライディングをはじめとしたテクニックも使えるぞ

◆PK戦もあり、8方向から選択してシュートだ

GB 高気圧ボーイ
ジャンル ETC
コナミ　7月2日発売予定　価格:3980円

お天気カードバトル

自然環境を汚した人間を懲らしめるため、低気圧王が世界を黒い雲で覆った。それを食い止めるために立ち上がったのが高気圧ボーイだ。低気圧軍との気象モンスターバトルに勝ち、黒い雲を晴らせ!!

ゲームシステムはとってもカンタン。高気圧軍と低気圧軍の気圧の気圧のぶつかり合いで、hPa(ヘクトパスカル)が1000より大きかったら勝ちなんだ。倒した低気圧モンスターは仲間にできるぞ!

◆モンスターバトル。中央の数字が「+」だから優勢だ!

◆仲間モンスターは35体まで。弱いものは逃がそう

◆バトルに勝った場所は「高」のマークが付いている

◆ステージは7つに分かれ、それぞれボスがいるぞ

GB ポケットファミリーGB
ジャンル SLG
ハドソン　夏発売予定　価格:未定

大家さんになってみませんか?

プレイヤーが大家さんになって、持ち家に引っ越してきた家族たちとコミュニケーションを取っていくゲームだ。住み着いた家族は年月に応じて様々な職業につくんだ。サラリーマン・料理人・コメディアンなどをはじめ、オカマなんて職業になることもあるらしいぞ!!

結婚・出産・泥棒・家出などの家族たちに起こるイベントも多彩で、ゲーム中には「サッカー」「ペットの散歩」等のミニゲームも用意されているぞ! 家族は世代交代するし、キャラクターは200種類以上もいるんだ。いったいどんな家族になるんだろう? 楽しみだね!

◆こんな人が引っ越してきた。有名なタレントなのかな?

◆あれ?就寝中にドロボウが入っているぞ!

◆リビングで一家団らんの図。子供がグレているみたい…

◆「サンドバック」のミニゲーム。他にもいろいろあるぞ

SFC&GB 発売直前ソフトカレンダー

スーパーファミコン

月	日	タイトル	価格
5月	23日	レッキングクルー'98(任天堂)	3800円
	23日	平成　新・鬼ヶ島前編(任天堂)	3800円
	23日	平成　新・鬼ヶ島後編(任天堂)	3800円

NINTENDO POWER

月	日	タイトル	価格
6月	1日	ドクターマリオ　(任天堂)	3000円
	1日	幻獣旅団　(アクセラ)	3000円
	1日	リングにかけろ　(メサイヤ)	3000円

ゲームボーイ

月	日	タイトル	価格
5月	22日	日本代表チーム 栄光のイレブン(トミー)	3580円
	29日	メダロット・パーツコレクション2(イマジニア)	3980円
	29日	学研 歴史スペシャルエディション(イマジニア)	2980円
	29日	ディノブリーダー2(Jウイング)	予価4800円
6月	4日	ワールドサッカーGB(コナミ)	予価3980円
	19日	ミニ四駆GB Let's&GO!! オールスターバトルMAX(アスキー)	4800円
	19日	忍たま乱太郎GBチャレンジパズル(カルチャーブレーン)	3980円
	6月	日刊べるとも倶楽部(アイマックス)	4500円
	6月	いつでも! にゃんとワンダフル(バンプレスト)	3980円

NINTENDO POWER 書き換えタイトル 一覧表（容量別）

容量	ソフト名	SRAM	メーカー	ジャンル
32M（8ブロック）	幻獣旅団	256K	アクセラ	SLG
	同級生2	16K	バンプレスト	ETC
	スーパードンキーコング	16K	任天堂	ACT
	スーパードンキーコング2	16K	任天堂	ACT
	スーパードンキーコング3	16K	任天堂	ACT
	ウィザードリィ外伝、〜胎魔の鼓動〜	64K	アスキー	RPG
	レナス2 〜封印の使徒〜	64K	アスミック	RPG
	スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	256K	ヒューマン	SPT
	ときめきメモリアル 〜伝説の樹の下で〜	64K	コナミ	SLG
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	64K	任天堂	SLG
	晦 −つきこもり	64K	バンプレスト	ETC
24M（6ブロック）	ファミコン探偵倶楽部PARTⅡ うしろに立つ少女	64K	任天堂	ETC
	平成 新・鬼ヶ島 前編	16K	任天堂	ETC
	平成 新・鬼ヶ島 後編	16K	任天堂	ETC
	がんばれゴエモン きらきら道中	64K	コナミ	ACT
	スーパーメトロイド	64K	任天堂	ACT
	クロックタワー	16K	ヒューマン	ACT
	Last Bible Ⅲ	64K	アトラス	RPG
	マザー2	64K	任天堂	RPG
	大貝獣物語	64K	ハドソン	RPG
	魔神転生Ⅱ	64K	アトラス	SLG
	ファイアーエムブレム紋章の謎	64K	任天堂	SLG
	アースライト ルナ ストライク	64K	ハドソン	SLG
	かまいたちの夜	64K	チュンソフト	ETC
	学校であった怖い話	64K	バンプレスト	ETC
	魔女たちの眠り	64K	ビクターインタラクティブソフトウェア	ETC
20M	リングにかけろ	なし	メサイヤ	SPT
	ストリートファイターⅡターボ	なし	カプコン	ACT
	ブレスオブファイアⅡ	64K	カプコン	RPG
16M（4ブロック）	レッキングクルー'98	64K	任天堂	ACT
	スーパーパンチアウト	64K	任天堂	SPT
	スーパーファミリーゲレンデ	64K	ナムコ	SPT
	スーパーファミコンウォーズ	256K	任天堂	SLG
	カービィのきらきらきっず	16K	任天堂	PUZ
	ロックマン7	なし	カプコン	ACT
	デモンズ・ブレイゾン魔界村 紋章編	なし	カプコン	ACT
	がんばれゴエモン3	64K	コナミ	ACT
	悪魔城ドラキュラXX	なし	コナミ	ACT
	スーパーマリオコレクション	64K	任天堂	ACT
	ダウン・ザ・ワールド	64K	アスキー	RPG
	旧約・女神転生	64K	アトラス	RPG
	真・女神転生Ⅱ	64K	アトラス	RPG
	ヘラクレスの栄光Ⅳ 神々からの贈り物	64K	データイースト	RPG
	ELFARIA Ⅱ	64K	ハドソン	RPG
	新桃太郎伝説	64K	ハドソン	RPG
	磯釣り 離島篇	64K	ビクターインタラクティブソフトウェア	SPT
	海のぬし釣り	64K	ビクターインタラクティブソフトウェア	SPT
	牧場物語	64K	ビクターインタラクティブソフトウェア	SLG
	AⅢ S.V.	256K	ビクターインタラクティブソフトウェア	SLG
	ジ・アトラス	256K	ビクターインタラクティブソフトウェア	SLG
	マジカルドロップ2	なし	データイースト	PUZ
	極上パロディウス	なし	コナミ	SHT

容量	ソフト名	SRAM	メーカー	ジャンル
16M（4ブロック）	タワードリーム	64K	アスキー	ETC
	夜光虫	64K	アテナ	ETC
	大爆笑人生劇場 〜ずっこけサラリーマン編〜	64K	タイトー	ETC
	SUPER人生ゲーム3	64K	タカラ	ETC
	ただいま勇者募集中 おかわり	64K	ヒューマン	ETC
12M（3ブロック）	ロックマンX	なし	カプコン	ACT
	ファイナルファイト2	なし	カプコン	ACT
	カービィボウル	64K	任天堂	ACT
	スーパーボンバーマン3	なし	ハドソン	ACT
	超原人2	なし	ハドソン	ACT
	レナス[古代機械の記憶]	64K	アスミック	RPG
	真・女神転生	64K	アトラス	RPG
	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	64K	チュンソフト	RPG
	川のぬし釣り2	64K	ビクターインタラクティブソフトウェア	SPT
	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	なし	ヒューマン	SPT
	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	64K	アスミック	SLG
	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	64K	アスミック	SLG
	魔神転生	64K	アトラス	SLG
	ドカポン3·2·1 〜嵐を呼ぶ友情〜	64K	アスミック	ETC
8M（2ブロック）	超魔界村	なし	カプコン	ACT
	ファイナルファイト	なし	カプコン	ACT
	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	64K	コナミ	ACT
	魂斗羅スピリッツ	なし	コナミ	ACT
	それ行けエビス丸 からくり迷路	なし	コナミ	ACT
	超魔界大戦 どらぼっちゃん	16K	ナグザット	ACT
	THE FIREMEN	なし	ヒューマン	ACT
	エストポリス伝記	64K	タイトー	RPG
	ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙	64K	データイースト	RPG
	METAL MAX 2	64K	データイースト	RPG
	ダービージョッキー[騎手王への道]	64K	アスミック	SPT
	ワイアラエの奇蹟	64K	ティーアンドイーソフト	SPT
	スキーパラダイス with スノーボード	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア	SPT
	つり太郎	16K	ビクターインタラクティブソフトウェア	SPT
	鋼鉄の騎士	64K	アスミック	SLG
	CAMEL TRY	なし	タイトー	PUZ
	マリオのスーパーピクロス	64K	任天堂	PUZ
	パネルでポン	なし	任天堂	PUZ
	す〜ぱ〜なぞぷよ ルルーのルー	64K	バンプレスト	PUZ
	す〜ぱ〜ぷよぷよ	なし	バンプレスト	PUZ
	ポップンツインビー	なし	コナミ	SHT
	パロディウスだ!〜神話からお笑いへ〜	なし	コナミ	SHT
	AXELAY	なし	コナミ	SHT
	RPGツクール SUPER DANTE	256K	アスキー	ETC
	ドカポン外伝 炎のオーディション	なし	アスミック	ETC
	決戦! ドカポン王国Ⅳ 〜伝説の勇者たち〜	64K	アスミック	ETC
	プロ麻雀 極Ⅲ	64K	アテナ	ETC
	大爆笑人生劇場	なし	タイトー	ETC
	SUPER億万長者ゲーム	64K	タカラ	ETC
	弟切草	64K	チュンソフト	ETC
	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	64K	ハドソン	ETC
4M	ドクターマリオ	16K	任天堂	PUZ
	スーパーマリオワールド	16K	任天堂	ACT

容量	ソフト名	SRAM	メーカー	ジャンル
4M（1ブロック）	F-ZERO	16K	任天堂	SPT
	シムシティー	256K	任天堂	SLG
	PUZZLE BOBBLE	なし	タイトー	PUZ
	グラディウス3	なし	コナミ	SHT
	SPACE INVADERS	なし	タイトー	SHT
	キャラバン シューティング コレクション	なし	ハドソン	SHT
	スーパートランプコレクション2	なし	ボトムアップ	ETC

赤で表記のソフト…書き換え価格3000円
黒で表記のソフト…書き換え価格1000円

SFメモリカセット1本には、容量:32M・SRAM:256Kに収まる範囲であれば最大7本のソフトを書き換えられます。また、容量が24M(6ブロック)以下のソフトを書き込むと、メニュー画面用として容量を4M(1ブロック)使用します。

編集部オススメ組み合わせ『ドカポン』セット

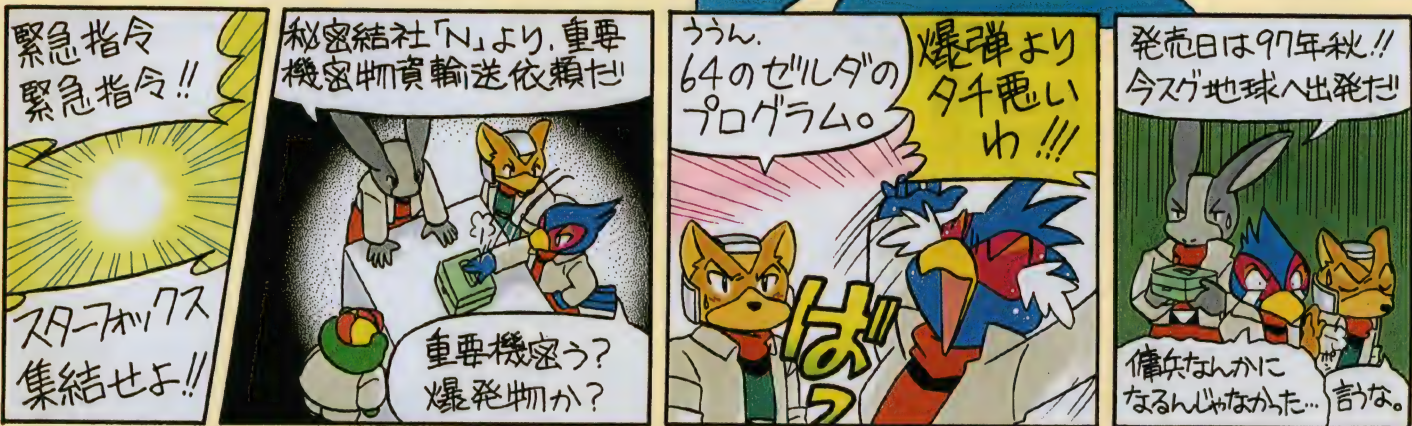
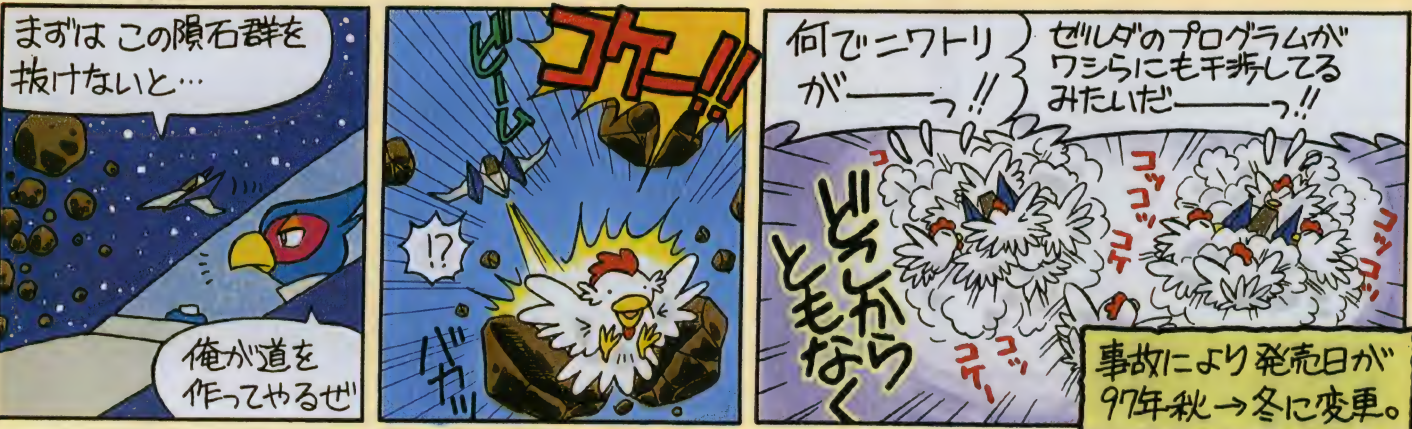
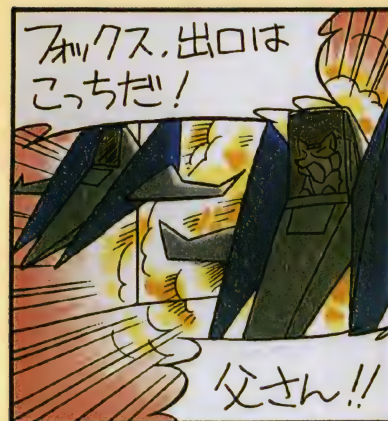
- ●決戦!ドカポン王国Ⅳ
  (容量:8M SRAM:64K)
- ●ドカポン3·2·1
  (容量:12M SRAM:64K)
- ●ドカポン外伝
  (容量:8M SRAM:なし)

3本の容量の合計は28Mで、メニュー画面に4M使われるからピッタリ32M、SRAMの合計も128K以内に収まっているから、これで名作ボードゲームセットの完成だ!

どのソフトも最大4人までの対戦プレイが可能。RPG風の画面で親しみやすく、期限までにお金をたくさん稼いだ人が優勝という簡単システム。遊び方を教えてくれるモードもあるし、友達が集まったときにワイワイ遊ぶには最適の組み合わせだぞ!!

⬆友情破壊ゲームの異名をとる『ドカポン』シリーズ。遊びやすいボードゲームで、本誌ゲーマーのアンドレも絶賛のオモシロさ! ケンカにならないよう注意!!

●ハミダシNP● ニンテンドウパワー（ゲーム書き換えシステム）は全国のローソンで行われていて、このゲームを書き換えに必要な「SFメモリカセット」は3980円。

◆「ゼルダはよ出せ！」スペシャル企画の第3弾は、おなじみ三浦ゆうまセンセ！今回は発売延期の裏に隠された真実を大暴露!?（本気にしないよーに）◆

◆…遅れたのはコイツらが原因だったんかい(怒)。こうなったらせめて秋までには届けてくれよなっ!それはともかく、感想のおハガキちょーだい!◆

Bistro de 64

ビストロでロクヨン

〜ロクヨン亭へようこそ〜

今月のお題はボンバーマン。体にもいい野菜サツマイモを使ってスイートポテトならぬスイート・ボンバーマンに挑戦してみよう! サツマイモは安い食材&体にもグー&美味しいおやつってことで、おかーさんも大喜びなのだ。いやすごく簡単だって。電子レンジを使ってさっさか作ってみましょう(レンジのない人もダイジョーブ)。全国的に梅雨なこの頃ついついゲームの攻略も進む季節。ミリアン王女を救ったら家族で仲良くおやつタイムだ。

※Bistroとはフランス語で料理店の意味です。

●料理と文／福本 亜希　●撮影・協力／加藤 昌人

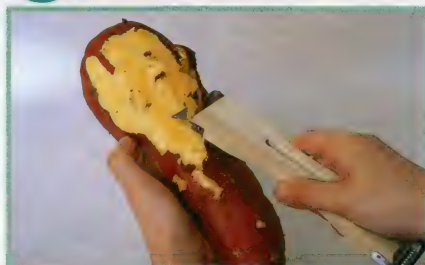
◆茨城県の高橋智将君のお母さんから届きました。去年の誕生日にマジパンで作った特製ケーキとのこと。食べれずに結局庭に埋めたらしいぞ

ちょっぴり甘くて冷えててウマ〜い!!

ボンバーマン イン 冷蔵庫!!

まずは材料。こんな感じ

【12個分】
さつまいも…400グラム
バター…30グラム　砂糖…40グラム　卵黄…1個分
コーヒー用クリーム(パック入り)…6個
チョコのデコペン…1本

1 皮むき器でムキムキ

さつまいもの皮をちょっと厚めにむこう。皮むき器はすごく便利だよ! むいたら2センチ幅に切って。

2 電子レンジ作動!

①を水をはったボウルにつけて5分水にさらそう。その後電子レンジで約8分間加熱(または沸騰したお湯に5分間)。

3 よ~くまぜよう

ボウルにバターを薄く切って入れ砂糖を目の細かいざるでふるいながら加えよう。砂糖のざらつきがなくなるまでよ~くまぜて。

4 裏ごしによって味が決まるよ

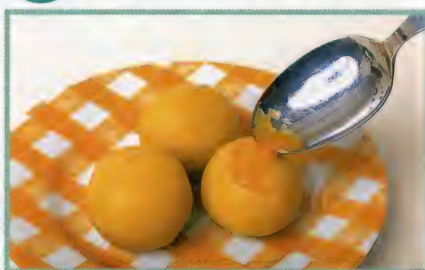
加熱した②を熱いうちにざるの中に入れて③の上で木べらで押すようにして裏ごしだ。裏ごしするとなめらかになるよ。

5 まろやかなコクと深み

卵黄を溶いて2/3量だけ④に加えよう。続けてコーヒー用クリームも加えて混ぜるんだ。味がまろやかになってコクも出る!

6 ボンバーマンは丸い

⑤を何等分かに分けたら手に薄く油をぬって、コロコロと転がしながら丸めよう。小さすぎず大きすぎずにね。

7 卵黄で照り良く焼けるよ

⑥の表面に残りの卵黄を少し塗ったらオーブントースターの天板にアルミホイルをしこう。ホイルに油を薄くぬってね。

8 ボンバーマンの顔づくり

トースターで3分間焼くのだ! 焼き上がったら冷蔵庫で20分間冷ましデコペンでボンバーマンの顔を描こう! 赤い帽子は赤の着色料を混ぜよう。

できあがり~

~ロクヨン食品館~

今月はトミーより発売中の「ポケットモンスター　チョコメイク」を紹介! チョコレートを溶かしたら中に入ってるポケモンたちの型に流して固めて出来上がり! 工作やってチョコを食べるのは楽しいかも。チョコは含まれてないから市販のものを用意して。定価は500円。ちょっと高いかも…。でもポケモン型やスティックは洗えばず~っと使えるから元は取り返せるってことか。 みんなでワイワイ楽しく食べよう。64キャラにちなんだオイシイ食品があったらぜひ編集部に教えてね。

◆ポケモンの人気キャラの型がいっぱい。食べるのが惜しい気になっちゃうね。イチゴやホワイトのチョコでももちろん出来るぞ

ロクヨン亭ではみんなからのアイデア料理や作った料理の写真を大募集!!
〒102-0074 東京都千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部　ビストロ係
までね。

エリボンかみのけをきったよ まるでロックの人みたいだ…!

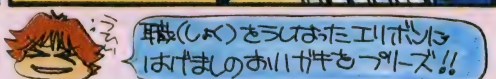
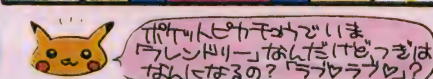
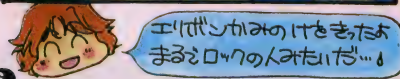
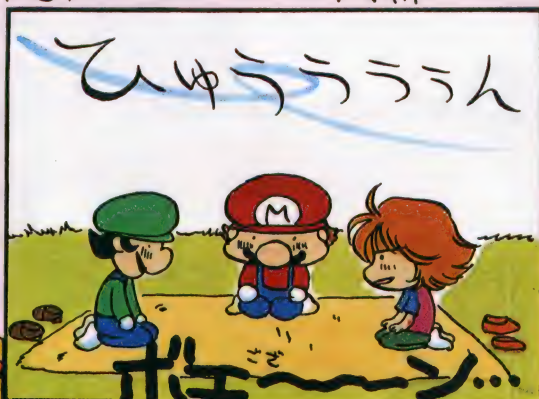
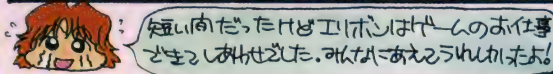
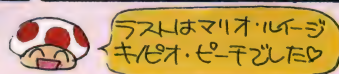
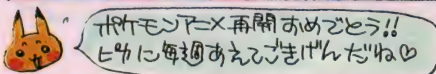
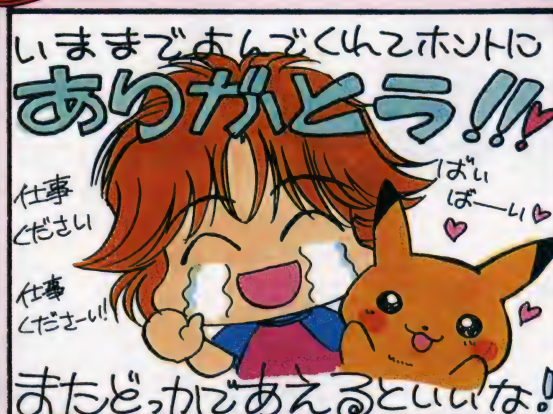
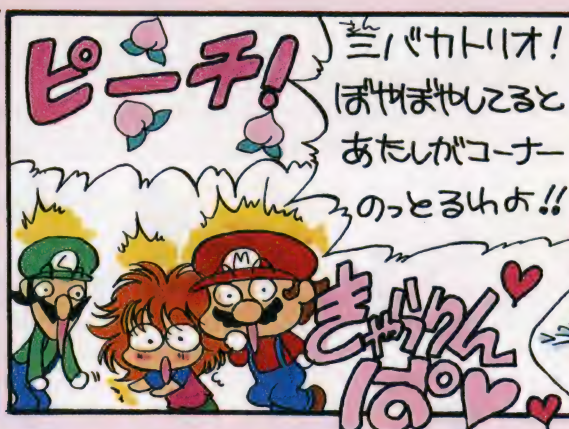
ポケットピカチュウでいま「フレンドリー」なんだけどつぎはなんになるの?「ラブ♡ラブ♡」?

職(しょく)をうしなったエリボンにはげましのおハガキをプリーズ!!

なーにシケタ顔してんのよ!!
カッ
ピーチ!
三バカトリオ!ぼやぼやしてるとあたしがコーナーのっとるわよ!!
まぎりんぱ♡
イエーイ!
イエーイ!!
ばばーん♪とね
タイトルだって『プリンセスボンバーピーチ姫♡』にしちゃうんだからあ♡
チャ!
ピクッ
うふ♡
ゴニョ
え?
ガっくし‥
しんみり
まっ…毎回はりきっとったからムリないのぅ…
姫じゃま!はしたのをごじゃいます!!
うじゅう～

ポケモンアニメ再開おめでとう!!ピカに毎週あえてごきげんだね♡

ラストはマリオ・ルイージキノピオ・ピーチでした♡

短い間だったけどエリボンはゲームのお仕事できてしあわせでした。みんなにあえてうれしかったよ!

イラストでポケモン図鑑を作ろう!!スペシャル!!

みんなから募集していたイラストポケモン図鑑の最終発表会だ!!
残念ながら151匹はそろわなかったけど、みんなの力作を紹介していくぞ

◆奈良県／山村彩世理

◆岐阜県／風野鈴等

◆三重県／森谷翔太

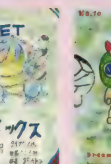
◆兵庫県／ブースト

◆愛知県／浅井志緒里

◆福岡県／池田ハッピー

◆岡山県／トンきっち

◆千葉県／小川慶子

◆東京都／カメックスツー

◆埼玉県／さいたっち

◆埼玉県／多久良恵美

◆滋賀県／マスターゼニガメ

◆東京都／羽田梓

◆京都府／ひーちゃん

◆三重県／横本知希

◆岩手県／ゆめまりも

◆新潟県／ポケモンマニア

◆京都府／ポーン

◆埼玉県／円真院

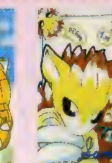
◆大阪府／トノサマキント

◆広島県／サダモリトシテル

◆兵庫県／梅子ちゃん

◆埼玉県／早坂亜津美

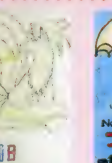
◆福島県／海野いさな

◆神奈川県／クルー

◆山口県／TOM

◆新潟県／主翼展開

◆福井県／せいたん

◆新潟県／主翼展開

◆大阪府／木下あゆみ

◆千葉県／斉藤恵子

◆愛知県／忠末ゆかり

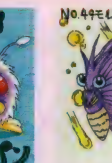
◆大阪府／Noriko

◆新潟県／ウルトラQ

◆神奈川県／森永るうら

◆福岡県／あおがえる

◆岩手県／陸奥ジョーカー

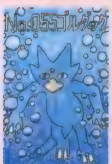
◆大阪府／藤原克人

◆福島県／151匹

◆北海道／伝説の村長

◆宮城県／サザエさん

◆愛知県／実原裕康

◆福岡県／ゆーじん

◆千葉県／森川真湖

◆埼玉県／魔術夫

◆東京都／藤橋謙

◆兵庫県／梶原宏

◆宮城県／マリマコ

◆神奈川県／海藤悠平

◆神奈川県／のっく

◆徳島県／シツヅラホ

◆大阪府／夢現

◆奈良県／山村彩世里

◆東京都／藤橋謙

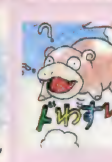
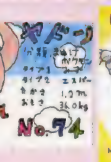
◆静岡県／ピッピカチュウ

◆鹿児島県／新川利彦

◆宮城県／七味唐辛子

◆東京都／赤白ぼ～

◆兵庫県／うんこ大王

◆石川県／村田武

◆新潟県／ちびヨッシー

◆静岡県／オオラッタ

◆東京都／竹

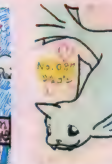
◆長崎県／シュゲン・ラマ

◆石川県／水風みど

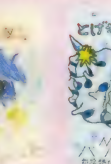
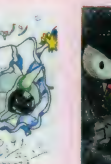
◆兵庫県／門馬諒

◆千葉県／けっけのママ

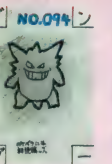
◆茨城県／ポケピカ

◆長野県／加藤沙おり

◆福井県／ふたごヨッシー

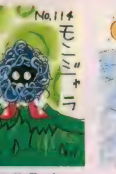
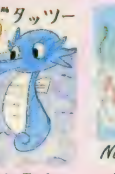
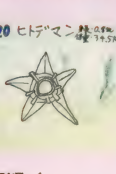
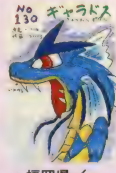
◆北海道／上村真弓

◆石川県／小高沙里

◆京都府／けいちゃん

◆兵庫県／池辺昌弘

◆静岡県／和田真樹

◆徳島県／Mr.Revolution

◆群馬県／本肉雄三

↑京都府／やまとなでしこ　↑愛知県／実原裕康　↑大阪府／藤原克人　↑静岡県／児玉圭太　↑石川県／村田武　↑栃木県／松本哲哉　↑北海道／イロエンピツ　↑東京都／ゆりかもめ　↑千葉県／鈴木瑞穂　↑広島県／ポリゴン137　↑兵庫県／田原まこ人

↑県名不明／名前不明　↑大阪府／夢現　↑埼玉県／モール　↑山口県／ぱんダン　↑福井県／せいたん　↑愛知県／モケポン　↑埼玉県／Dr.Ryo　↑山形県／どくキノコ　↑福井県／ふたごヨッシー　↑兵庫県／パ・チンコ　↑東京都／加藤美広

↑滋賀県／マスターゼニガメ　↑埼玉県／魔術夫　↑福井県／せいたん　↑沖縄県／ハイ・チーズ　↑福岡県／池田ハッピー　↑愛知県／めっきー　↑鹿児島県／ポケポケ　↑徳島県／シツヅラホ　↑愛知県／忠末ゆかり　↑香川県／ストライク　↑兵庫県／ブースト

↑北海道／上村真弓　↑岐阜県／およね　↑大阪府／藤原克人　↑岐阜県／寺尾雄也　↑東京都／渡辺皇士　↑北海道／中川夕樹　↑大阪府／岡本浩司　↑愛知県／めっきー　↑山口県／大石祐子　↑鳥取県／M星人　↑徳島県／石元芳恵

↑滋賀県／マスターゼニガメ　↑徳島県／石元七恵

151匹コンプリートならず……

お葉書総数357枚というすんごい数に編集部もびっくり!! の企画だったけど残念無念151匹の完全図鑑はできなかったのでした。また主旨を変えてやってみたいな。ちなみに一番応募の多かったポケモンベスト3は、3位にパラス。2位がピカチュウ。1位がミニリュウという意外な結果になりました。書きやすいからかな？

『ポケモンピカチュウバージョン（仮）』画面初公開!!

最初からピカチュウと冒険できる『ポケモン』なんだ!!

ついに画面初公開!! ゲーム内容は『赤や緑、青』と同じなんだけど、最初からピカチュウを連れて冒険できるんだ。難易度も少し低くなるし、オリジナルミニゲームもあるぞ。詳細は続報を待て!!

↑「なみのりピカチュウ」を持っていると遊べるミニゲーム。一体どんなゲームになるのかな？みんなは「なみのりピカチュウ」持っている？

↑写真のように主人公の後ろにピカチュウがついて歩くんだ。アニメと同じだよね

↑どこに行くのも一緒。すると、最初に選べる3匹はどうなるのかな？

●来月から『ポケパラ』は『ポケパラ2』にリニューアルします!!●

来月号からは最新『ポケモン』紹介情報をメインにした『ポケパラ2』にリニューアルします。引き続き読者のみんなからのイラストも受け付けるから、どしどし応募してくださいね。

宛先はこちら

〒102-0074　千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ　64ドリーム　ポケパラ2

イラスト：記村隆鶴

ケインニッヒ将軍：先月募集しはじめた「お題」のコーナーって、〆切が厳しいわりには結構集まったたな。

ピーチ情報部員：そうね、おかげさまで定着しそうな感じよね。

ルイージ水兵：今度から、お題そのものも募集するってのはどうですかね。読者に人気のあるイラストを掲載したいですからねぇ。

ピーチ：それいいわね。じゃ早速募集しちゃいましょうよ。

ケイン：よし、決定! お題のテーマも募集します。な、緑男。

ルイージ：み、緑男ってもしかしてボクのこと…!?

イラストの特大殿堂

◆ネチア対白ボン。ネチアを早口でいうと「ねーちゃん」に聞こえるとか。そうかもしんないけど、なぜ早口…!?

北海道／ぺけちょんさん

◆地元の本屋では64ドリームの発売が2日遅れたそうです。ゴメンなさい。運搬に時間がかかりまして…

福岡県／きりしま成子さん

◆切り絵で描いてくれた風来のシレン。チュンソフトでは、不思議のダンジョンシリーズの開発をしてるらしいけど…。シレンかなぁ

宮城県／青賀りゅいさん

◆こんな美人のピーチだったら助けがいもあるってもんだ。でもこのクッパと闘うのは結構怖いかもしれないね。マリオは勝てるのか?

東京都／渡辺皇士さん

◆なんとも色っぽいじゃないですか。ミリアン王女と人間版ネチア。初投稿にして、見事殿堂入りです

千葉県／ねぎはるまきさん

◆先月号に掲載されたファンレターがとってもうれしかったみたいだね。そりゃそうだよね。うれしいよね

埼玉県／岡直樹さん

◆ゴース→ゴースト→ゲンガーの進化系。霧吹いて描いてあるゲンガー達のガスっぽい(?)感じがでているよね。かわいいぞ

兵庫県／うんこ大王さん

◆ピカチュウとジョゼットがにているなと思うんだって。同じ黄色だし、感じが似てるかもね。ちなみにイラストはCGで制作してます

東京都／はやりのうしさん

◆「FE」のナンナ。セリスの恋人はナンナがいいと思って王妃のイメージで描いたんだって。手には大地の剣が

大阪府／NO.Q さん

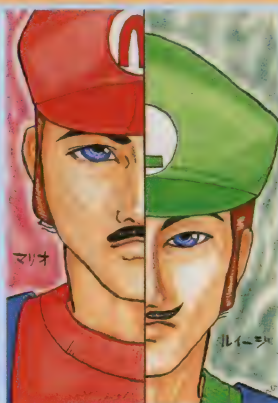
◆なんだかみんなでケンカしまくっているの図。手前のどせいさんがあいかわらずぼえ〜んとしてるのがいいね

大阪府／大神晃さん

今月のお題『マリオとルイージ』 次回のお題『ワリオとクッパ』

はみだし技術隊

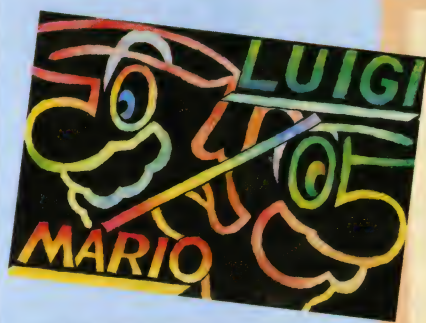
次の「お題」は決まってるけど、その次のからのお題を募集します。こんなイラストを見てみたいとか、こんなの描きたいってひとは、ハガキのどこかに、お題のアイデアを描いて下さい。

↑(神奈川県／ドラいもんさん)年老いて仲の良さそうなマリオとルイージ。この女の子は孫なのかな!?

↑(福岡県／シン国さん)マリオのMとルイージのL。なんだかマクドナルドとロッテリアみたいだって

↑(埼玉県／龍牙さん)兄さんの役に立つことを祈っているルイージって感じ。美しい兄弟愛ですなぁ

↑(愛知県／サルメンカンジャさん)とあるアニメで見覚えのある構図。ホントルイージが出てきたら笑えるな

↑(神奈川県／ひろこみのさん)シンプルにかわいくまとめてくれました。マリオのお腹がポイントだって

↑(岡山県／玲亜さん)マリオのポスターをペたペたと緑に塗ってるルイージ。顔まで塗ることないのに…

↑(岩手県／陸奥ジョーカーさん)こうしてみると、マリオとルイージの微妙な差がよく分かるね

↑(福岡県／あおがえるさん)働く兄弟。この人達はやっぱ配管工が似合うなぁ。ドクターも悪くないけどね

↑(大阪府／藤原克人さん)初代FC版『マリオブラザース』だね。お題の中では一番好きかも

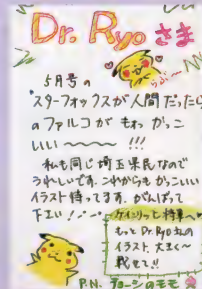
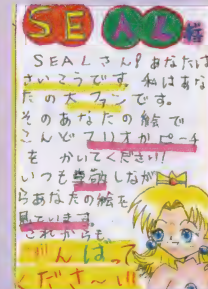
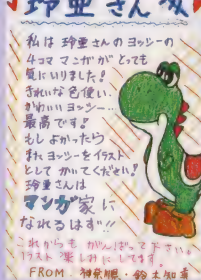
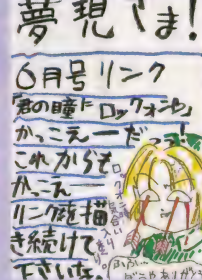
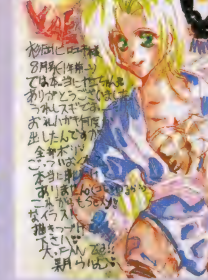
イラスト10歳未満

↑宮城県／熊谷基さん・6歳
ボンバージェットに変身したボンバーマンだね

↑埼玉県／藤里香奈さん・8歳
カービィキャラが大集合だ。64版を楽しみにしてるんだね

↑石川県／福田健太さん・4歳
このコーナーで大人気のボンバーマン。ルーイもいいね

イラストファンレター

↑(From 広島県／リンクのすけさん To まあめいどさん)4コマも描いてくれ～

↑(From埼玉県／チョーシのモモさん To Dr.Ryoさん)ケインニッヒです。念のため

↑(From 東京都／まりちゃん To SEALさん)SEALさんはセンスがいいよね

↑(From 神奈川県／鈴木知美さん To 玲亜さん)マンガ家!! 高く評価してくれたね

↑(From 兵庫県／夢町よしみさん To 夢現さん)今月の夢現さんはエフゼロネタだよ

↑(From 愛知県／果月らいむさん To 杉岡ヒロユキさん)スマン…。ボツだったとは

紹介しきれなかったファンレター：千葉県／山内篤康さん→SEALさん、長野県／ウルフェンIIIさん→いが2さん、神奈川県／どせいさん・愛媛県／てぃんくるぽぽさん→杉岡ヒロユキさん、岡山県／大森一江さん→浅村れなさん、広島県／さすらいのともさん→岡直樹さん、東京都／キノピオ様～さん→Dr.Ryoさん、青森県／石岡真弓さん→くらざわかずるさん

イラスト高層雑居ビル

◆(神奈川県／暁あまねさん)サクセスはハマルよね。身近な友達の名前とかで、やな奴が名選手になったり…

◆(大阪府／きりさき水希さん)マザーの世界観ってなんか不思議だよね。3も楽しそう。でも発売はいつ!?

◆(愛知県／めっきーさん)FC版の『ソロモンの鍵』。みんな知ってるかな? 一番印象に残ってるゲームだって

◆(大分県／海月美佐紀さん)ゼルダを待つことといく年月…。想像ばっかりどんどん膨らんでいくよなぁ

◆(福岡県／くらざわかずるさん)『エフゼロ』のブラッドファルコン。SD化でかわいくなってます

↑(福岡県／PICNIC女さん)女の子キャラっていつまでたっても人気あるよね。ジョゼットもしかりだね

◆(千葉県／山内薫康さん)うん、似合うね、イーブイの博士っぷり。片眼鏡をかけると頭がよさそうだよね

◆(広島県／ナカナカさん)ついに発売が見えた『エフゼロX』。キャラも多いのでイラストも増えそうだな

◆(茨城県／藤崎トオルさん)『ピストロ』ページのファンなんだって!? でもマリオのおにぎりはパスだって(笑)

◆(奈良県／山村彩世理さん)ピクニックの計画をねっているところかな? 黄色と黒の帽子はピカチュウのだね

↑(大阪府／ASKAさん)イーブイを何に進化させるかって迷うよな。おれはかわいさでブースターにしたけど

◆(静岡県／でぱむん将軍さん)イザムコスプレのやえちゃん。っていうかイザムそのまんまって感じもするけど

◆(東京都／ミレーさん)このシリーズって、武器とか食べ物とかも面白いよね。バットってけっこう過激だけど

↑(島根県／蟻坂亮子さん)『カービィ3』はプレイした? どうせなら64で出してくれればよかったのにねぇ

◆(兵庫県／葉桜隣さん)『ぱずるだま』のドキドキバニラって一体何者でしょう。まるたま町の住人だけどさ

↑(岐阜県／風野鈴等さん)マザーか。この調子だと年内の発売も怪しそうな予感もする。おもしろそうなのに…

◆(大阪府／夢現さん)やっぱマリオに似てるよな、このミスター・エドってのは。オクトマンはまんまタコだし

◆(鳥取県／鳥取の天皇さん)とってもシンプルなんだけど、光合成で喜んでるタッチがなんか好き

◆(滋賀県／山本真実さん)ボンバーマンって、マンガやおもちゃの人気が高いよね。もちろんゲームもね

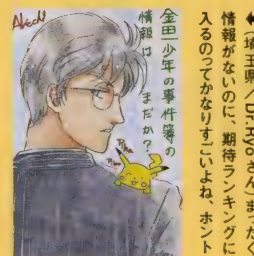
◆(大阪府／高橋智史さん)ついにイラスト投稿枚数が100点を突破! 毎月すっごいパワーだな。まいりました

◆(愛知県／黒忍者さん)ヨッシー!!っていう元気な声が聞こえてきそうだな。ヨッシーは元気が一番す

◆(鹿児島県／飛鳥さん)この髪の毛はヤエちゃんですな。実際より年取ってみえるけど、こっちの方がいいかも

◆(大阪府／ローラさん)ピーチのヒーリングは欠かせないよね。E3で新情報が届くといいんだけどなぁ

◆(愛知県／NESさん)剣を盗もうとしてるの『ワリオランド』のキャプテン・シロップだって

↑(千葉県／丸男さん)他にもたくさんのイラストを送ってくれたけど、全部折れてる…。残念ながら採用できん

◆(埼玉県／Dr.Ryoさん)まったく情報がないのに、期待ランキングに入るのってかなりすごいよね、ホント

◆(宮城県／七味唐辛子さん)誰だっけこの人…。あ、『エルテイル』の魔法使いか。最近情報ないからなぁ

◆(神奈川県／スギさん)このゲームってば宮本さんが『マリオ64』を越えたっていったぐらいだからね。期待っす

◆(神奈川県／海道まさるさん)確かにマチスはバカ兄貴だのう。あ、マチスファン(いるのか?)の人ゴメン

◆(岐阜県／杉岡ヒロユキさん)パソコンを買ったんだって。ゴルゴ顔のサトシをCGで制作中だって

はみだし親衛隊

イラストを送ってくれるときのお願い。封書でイラストを投稿する人は、各イラストの裏に、住所、氏名、PNを忘れずに記入してね。あと、なるべく年齢と階級も書いてね。

4コマの長屋

山口県／かっぱさん

◆5月号で掲載したパワプロシリーズ。サクセスの登場人物をうまく使ってるよね。分かりやすくてグー

東京都／みどりぼうしさん

◆4コマ目のキノピオの顔が悪意に満ちていて笑えます。どうもジョークには思えない表情がよいです

神奈川県／ひろこみのさん

◆かわいくってめちゃめちゃ気に入ってしまったので、「お題」につづいて採用してしまいました。じるじる。イーブイのじるじるがたまらん。じるじる

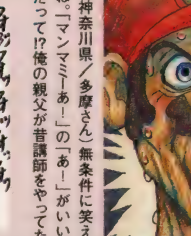
東京都／宝山りふぁさん

◆5月号につづいて、「偽ちびちびSF」。3コマ目のスペースワールド版ジャンパーがほしかったんだってさ

偽ちびちびSTAR FOX

キレてるかたたち

◆(神奈川県／多摩さん)無条件に笑える迫力があるね。「マンマミーあー」の「あー」がいい。多摩美大生だって!? 俺の親父が昔講師をやってたな

◆(兵庫県／梶原宏さん)本物のフォックスがクールなだけに、そのギャップがちょっと…

◆(大阪府／TAKAさん)頭がリアルのボンバーマンは結構いたけど、体がリアルなのは初めてだな

◆(愛知県／けつあごまにあさん)キャンペーンボーイってでも時給680円。毛深さがキツい

◆(愛知県／エロさん)どっちかつーとキレゲンガーだな

◆(広島県／杉本寛英さん)ルイージ画の優しい兄。手前で兄は泣いている…

◆(大阪府／浦彰宏さん)リアルカービィもシリーズ化してきたな。ピカチュウ全然かわいくないし

今月の階級特進者

曹長昇格候補
岐阜県／杉岡ヒロユキさん

上級軍曹昇格候補
大阪府／大神晃さん
奈良県／山村彩世理さん
岐阜県／風野鈴等さん

軍曹昇格
福岡県／くらざわかずるさん

上等兵昇格
福岡県／きりしま成子さん

上等兵昇格候補
埼玉県／岡直樹さん
大阪府／NO.Qさん
大阪府／高橋智史さん
愛知県／NESさん
大阪府／ローラさん

1等兵昇格
北海道／ぺけちょんさん
岡山県／玲亜さん
埼玉県／Dr.Ryoさん

1等兵昇格候補
鹿児島県／飛鳥さん
宮城県／七味唐辛子さん
東京都／みどりぼうしさん
兵庫県／梶原宏さん

2等兵昇格
大阪府／藤原克人さん

2等兵昇格候補
兵庫県／うんこ大王さん
東京都／はやりのうしさん
福岡県／シン国さん
愛知県／サルメンカンジャさん
千葉県／丸男さん
東京都／宝山りふぁさん
大阪府／ASKAさん

正隊員昇格(隊員証授与)
神奈川県／ドラいもんさん
福岡県／あおがえるさん
神奈川県／鈴木知美さん
愛知県／果月らいむさん
大分県／海月美佐紀さん
愛知県／めっきーさん
広島県／ナカナカさん
東京都／ミレーさん
静岡県／でぱむん将軍さん
鳥取県／鳥取の天皇さん
大阪府／夢現さん
山口県／かっぱさん
大阪府／浦彰宏さん
愛知県／けつあごまにあさん

準隊員入隊(キーホルダー授与)
初採用者全員

イラスト募集

キャラクターへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、さらに「4コママンガ」(横:縦=1:3又はハガキサイズ)を大募集です。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼントします。どんどん送ってね。まってるぞい。締切は月末消印。

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南
1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「しんえいたい」係

THE DREAM TECHNIQUE PALACE

ドリテクの宮殿

『ボンバーマンヒーロー』のオプションモード 『FIFA ロードトゥワールドカップ98』の裏技など

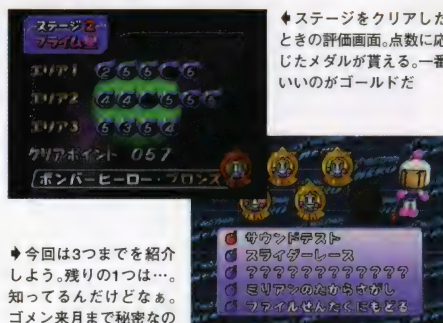
最近、発売されるソフトの数が少ないN64だけど、こんなにドリテクは眠っているのだ。くさくさしがちな梅雨の時期に突入するけど、ドリーム読んで気分爽快!!

ボンバーマンヒーロー ～ミリアン王女を救え　埼玉県／ともろおさん

メダルを集めてオプションの? を解きあかせ

『爆ボンバーマン』の時もそうだったけど、オプションモードに「???」のマークがあるよね。その4つの「???」のうち3つまでを教えちゃおう。実はこれ、ステージをクリアしたときのメダルに関係があるんだ。ステージをクリアすると、エリアごとの点数が合計されて、その合計点数に応じたメダルが貰えるよね。そのメダルのランクと数がこのドリテクに関係あるんだ。それぞれ一定の条件を満たすと、遊べるようになるぞ。

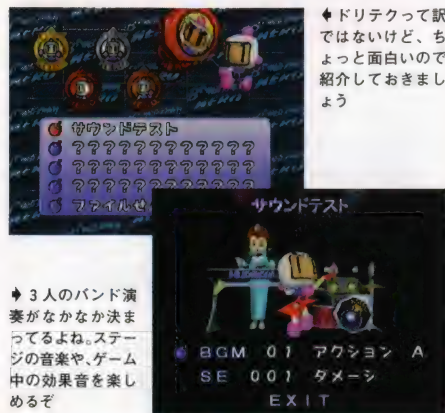
➡ステージをクリアしたときの評価画面。点数に応じたメダルが貰える。一番いいのがゴールドだ

➡今回は3つまでを紹介しよう。残りの1つは…。知ってるんだけどなぁ。ゴメン来月まで秘密なの

	レッド	ブルー	ブロンズ	シルバー	ゴールド
STAGE 1	ブルー以下	48	59	70	80
STAGE 2	ブルー以下	45	55	65	75
STAGE 3	ブルー以下	51	63	74	85
STAGE 4	ブルー以下	42	52	61	70
STAGE 5	ブルー以下	21	26	31	35

サウンドテスト

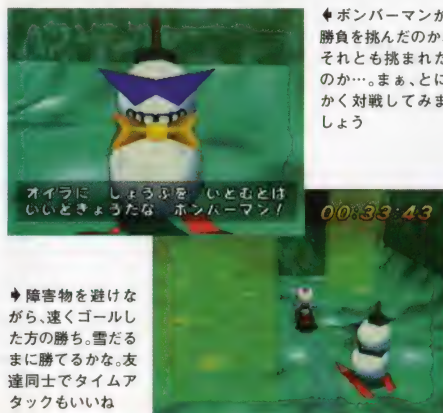
オプションモードでは最初から選べるもの。ボンバーマン、ミリアン王女、ピボットの3人で構成されるバンドを見ながら音楽が聴けるぞ。

➡ドリテクって訳ではないけど、ちょっと面白いので紹介しておきましょう

➡3人のバンド演奏がなかなか決まってるよね。ステージの音楽や、ゲーム中の効果音を楽しめるぞ

スライダーレース

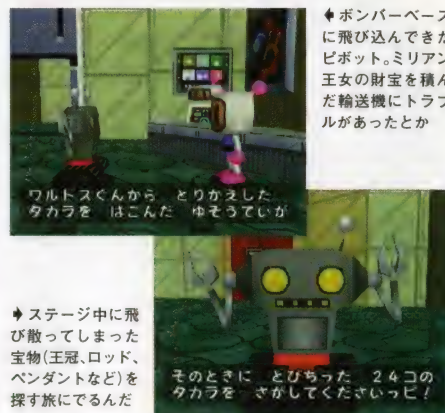
金のメダルを4枚集めると選択可能になる。サスペンスルーのコースで、ゆきだるまの親分とスキー対ボンバースライダーで勝負だ。

➡ボンバーマンが勝負を挑んだのか、それとも挑まれたのか…。まぁ、とにかく対戦してみましょう

➡障害物を避けながら、速くゴールした方の勝ち。雪だるまに勝てるかな。友達同士でタイムアタックもいいね

ミリアンのたからさがし

金のメダルが6枚集まると選択可能になる。ボンバーマンが冒険してきたステージに散らばってしまったミリアン王女の財宝を探すゲームだ。

➡ボンバーベースに飛び込んできたピボット。ミリアン王女の財宝を積んだ輸送機にトラブルがあったとか

➡ステージ中に飛び散ってしまった宝物(王冠、ロッド、ペンダントなど)を探す旅にでるんだ

FIFA ロード トゥ ワールドカップ 98〜ワールドカップへの道　編集部／ドリテク隊

名前変更でこんなことができちゃう

選手の名前を変更するだけで、いろんな効果が現れるドリテクを発見。さっそく紹介するぞ。まず、チームエディットモードの中の、選手エディット画面にいく。そして、下に書いてあるように、やりたいドリテクに対応したチームを選択し、名前を変更する。成功すると、その選手が飛び跳ねてガッツポーズをするぞ。ちなみに、このドリテクを一度入力すると、リセットするまでそのままなので注意してくれ。

◆チーム選択と名前の変更はこのチームエディット画面から、選手エディット画面にいき、そこで行うのだ

◆まず、チームを選択してから名前を変更する。選手名はすべて全角で入力する。成功すれば選手が飛び跳ね、ガッツポーズを

◆選手が半透明になるゴーストプレイヤー。どっちのチームかわからん

◆テクスチャー情報がなくなってしまうワイヤーフレーム。試合にならんぞ

●エンディングシアター
AFCの日本を選択し、名前を「NORIE」にする。「Road to〜」モードのラウンドセレクト画面でZ+C左+C上を押す。

●パラメータ無限
USAのVancouverを選択し、名前を「DAVE」に。

●初めからラウンド2以降が選択可能
AFCの日本を選択し、名前を「YUJI」にする。

●ゴーストプレイヤー
URFAのスロバキアを選択し、名前を「LASKO」にする。

●見えないプレイヤー
イングランドのSheffild Wを選択し、名前を「WAYNE」にする。

●ワイヤーフレーム
CONCACAFのカナダを選択し、名前を「MARC」にする。

●タイニープレイヤー
USAのVancouverを選択し、名前を「KERRY」に。

スーパースピードレース64　編集部／ドリテク隊

隠しマシン&リバースコース出現

攻略ページでも紹介してあったとおり、初めに選べる2車種6台の他に、隠しマシンが4車種増えるんだ。隠しマシンのだし方はそれぞれ、「ノーマルチャンピオンシップ」(カスタムしてないってこと)のノーマルを1位クリア、「ノーマルチャンピオンシップ」ハードで1位クリア(リバースモードも同時に選択可能になる)、「タイムチャレンジ」の「ベーシックシリーズ」全て1位、「タイムチャレンジ」のプロシリーズ全て1位だ。

◆まず、ノーマルチャンピオンシップで優勝するか、タイムチャレンジで全コース1位にしよう

◆コース選択画面の下から2番目にある「ディレクション」をリバースに変更すれば逆走モードに

※この画面写真は開発中のロムで撮影したため、製品版の画面と違う場合があります。

はみテクの宮殿

『FIFA ロードトゥワールドカップ98』のドリテクには、今回紹介したもの以外のものもあるらしい。本誌ドリテク隊は、追って捜索する予定。発見しだい報告するよ。

先月号で読者の皆さんにお願いした「パワプロ5」の「8月3日リセット」などのバグ技は、訳あって掲載できないことになりました。期待してたみなさんごめんなさい。深くお詫びします。

1080° スノーボーディング　石川県／Dr.西さん

ドラゴン・ケイブ瞬間移動で高得点

トリックアタックで「ドラゴンケイブ」を選択しスタート。急な下り坂を降りていくと方向を示す看板があるので、その左側から崖を飛び降りる。成功すると、飛んでいる最中に突然バグり、飛び降りた地点付近に引き戻される。通常崖から飛び降りるとゲートがないので時間切れになるが、この方法なら高得点が…。

⬆だいたいこの辺から斜め右の方向に向かって飛び降りる。成功の鍵は飛ぶ方向だ

⬆ジャンプ中にありったけのトリックを披露しよう。着地後のコンボボーナスをねらえ!

⬆落下中突然画面が変になる。なんだか分からない程一瞬の出来事

⬆画面はあっと言う間に崖を駆け登り、落下地点付近に…。ほんとに一瞬の出来事だ

⬆気がつくと、飛び降りた地点付近に。画面がおかしくなってから、0.2～0.3秒くらいの時間

⬆着地（?）に成功するとコンボボーナスがもらえる。うまい人なら10万点も可能!?

⬆そのままゲートへ向かえばなんとかぎりぎりで間に合う。後は、ゴールへ向かうだけだ

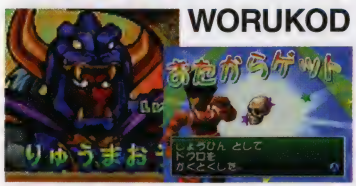
飛龍の拳ツイン　東京都／田中弘幸さん

龍魔王とボクチンが使える!!

龍魔王とボクチンを使うには、お宝を入手しなくちゃならないんだけど、そのお宝をゲットできるパスワードを下に紹介。「おたからばこ」の「ステータスを見る」で下にスクロールさせてからパスワードを入力しよう。

ZRUKODM

⬆中国の武将なみの迫力を持つ龍魔王のタックル

WORUKOD

⬆SD版の龍魔王も強い。飛び道具も強力だ

VITUKOB

⬆頭や足がでっかくなったりするボクチン

飛龍の拳ツイン　長野県／横井昇さん

ロボの花と龍飛のプラチナ

下に書いてあるパスワードを左のドリテクと同じ要領で入力し、キャラ選択画面で、そのキャラ（ロボの花 or 龍飛）の所にカーソルを合わせて十字キーの上を押すと、プラチナキャラが選択できるようになる。

⬆➡メタルキャラは通常の状態より攻撃力、防御力とも強力になっている

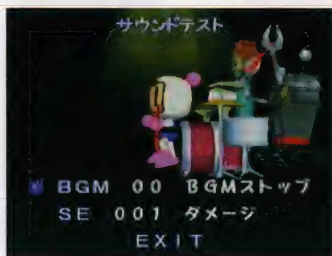
⬆メタルキャラを使うには、苦心してこのメダルをとらなくちゃいけない

ロボの花
PGHKZKB

龍飛
DECTOZA

ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え　神奈川県／櫛部謙太郎さん

サウンドテストの視点変更

ドリテクの大夢に載っているサウンドテスト画面で、Cボタンユニットの左か右を押してみよう。すると、ボンバーマン達が演奏しているバンドを、左右のすきな角度からみることができるぞ。

◆演奏しているボンバーマン達の後ろ姿や、横姿（?）を見ることができる

FIFA ロードトゥワールドカップ'98 ～ワールドカップへの道　奈良県／トラメガホンさん

得点ゲットでサポーターの太鼓

どのモードでも良いので、試合を始めよう。そして、自分が操作しているチームが得点をとったら、Bボタンを押してみよう。すると、サポーターがドンドンと太鼓をたたく音が聞こえてくるのだ。

◆ゴールを決めた瞬間から、パフォーマンスをしている間に楽しめる

エアー・ボーダー64　福岡県／マサカズさん

2Pカラーを選択できる

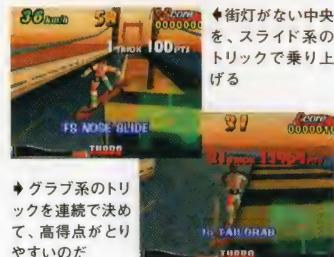
ゲームを始める前の、キャラクター選択画面で、Zトリガーを押しながらキャラを選択してみよう。すると、キャラクターのコスチュームが、2P用のカラーに変更されるのだ。1人で楽しむときも2Pカラーで遊ぶことができるのでお得だぞ。

◆キャラクターを選択するときにZトリガーを押しっぱなしにする

◆すると、2Pカラーを選択することができるようになるのだ

エアー・ボーダー64　福岡県／マサカズさん

サンセットアイランド連続コンボ

「STREET WORK」か「FREERUN」の「SUNSET ISLAND」コースで、道路の中央分離帯（?）の上に「NOSE SLIDE」などのスライドトリックで乗り、Aボタンで軽くジャンプしてグラブ系のトリックを決めると、コンボがつながりやすいぞ。

◆街灯がない中央を、スライド系のトリックで乗り上げる

◆グラブ系のトリックを連続で決めて、高得点がとりやすいのだ

1080° スノーボーディング　青森県／イエローさん

あの人はもしかしてマリオ…!?

トリックアタックのハーフパイプで、観客席に注目してみよう。よーっくみると…、あ、マリオによく似た人が観戦してる!! 本物のマリオかコスプレしてるおっさんかわかんないけど、とにかくいるぞ。

◆あ、マリオだ!! しかもルイージもいる。でも別々に観戦してるけど…

スペースダイナマイツ　京都府／阿部清明さん

ボスキャラが使える

1人プレイで、ボスを倒せば出てくるコマンドだけど、ボスキャラが使えるようになるドリテクを紹介。タイトルスクリーンで、ソノークなら「L・R・C下・C左・十字キー右」、デミトロンなら「A・B・R・L・C下・C上」をそれぞれ入力する。

◆ソノークは、1Pキャラと2Pキャラではぜんぜん違うキャラになるぞ

◆ソノークの爪攻撃がデミトリに炸裂。デミトリもかなり強いぞ

はみテクの宮殿

先月号135ページの「ぱずるだま」のドリテクに誤りがありました。方法は「スタートを押しながらモードを選択」です。ごめんなさい。

大募集!ドリームテクニック

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、64ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中!大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な商品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

*ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪　夢…時　価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK ▶ Fax.03-3230-0675（A4用紙で送ってね）

<ハガキの書き方>

❶実況ワイルドサッカー99
❷世紀末チーム登場
メインタイトル画面で「下下上上右左右左AB、Z+リセット」と順に押してみよう。すると、いったん画面が消えて、「せいきまつ～」と声が聞こえたら成功。ファールだらけで、全員退場になってしまう世紀末チームが登場するぞ。
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
故那　身流苦（45）　P.N.閣下
電話03-1111-2222

N64新作ソフトカタログ

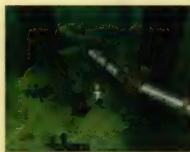
『F-ZERO X』『ポケモンスタジアム』の発売日がついに決定。発売日が決まれば、あとはお店で予約するのみ。両ソフトとも人気が高いので、確実に手に入れたい人は、発売1ヶ月前をメドに予約をしておこう。来月はE3から届く新情報がいろいろと紹介できると思うよ。

アイコンの見方

RPG	…ロールプレイング	PUZ	…パズル
ACT	…アクション	SHT	…シューティング
格闘ACT	…格闘アクション	SPT	…スポーツ
ADV	…アドベンチャー	TAB	…テーブル
SLG	…シミュレーション	RAC	…レース
		ETC・DD	…その他・64DD

MOTHER3（仮） RPG DD

任天堂 | 未定

発売日が遅れに遅れて…というか依然として未定のまま。期待しているマザーファンのみなさんはがっかりすると思うけど、たぶん、きっと、年内の発売はないと予想される。理由には、DD本体との同時発売ソフトは結構あるからとか…。E3にも出てこなそう。忘れて待とう。

スーパーマリオRPG2（仮） RPG DD

任天堂 | 未定

マリオRPG制作スタッフの募集広告が出てから一体どれだけの月日が流れたのだろうか…。E3でもお目見えしないらしい。次の任天堂スペースワールド（11月末頃?）ではDDタイトルをドカーンとそろえるらしいので、そのときまで新情報は出さないとか。おあずけっす。

エルテイル（仮） RPG

イマジニア | 未定

読者が選ぶ期待の新作に毎月必ずランクインしている『エルテイル』。東京ゲームショウで実際に遊んでみた感じではキャラも可愛らしいし、魔法の組み合わせで攻撃するシステムが奥が深そうで面白かった。アメリカでは発売日も決まってるのに、何で日本は未定なの!?

HYBRID HEAVEN（仮） RPG

コナミ | 未定

新作情報が出なくて幾久しく…。なかなかゲームの全容が見えてこないんだけれど、格闘要素を持ったRPGと推測される。戦略的なバトルが楽しめそうなんだけど、『メタルギア・ソリッド』と通じるところがあるかも。E3では出展（ビデオ？）しそうなので、次号を期待してね

※画面は開発中のものです

ゼルダの伝説 時のオカリナ ACT

任天堂 | カセット版/98年秋 64DD版/未定

今月は、すんごい迫力の回転切りの画面が公開されたみんなの『ゼルダ』。写真を見てると、すぐにでも遊びたい心境になってしまうんだけど、宮本さんは「10～11月には出るでしょう」と本郷さんのコーナーで語っていたから、信じて待ちましょ。秋はスグにやってくるって。

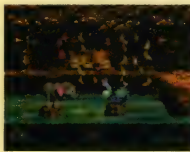
バンジョーとカズーイの大冒険 ACT

任天堂 | 98年秋

一説には、『ゼルダの伝説』の発売を遅らせた原因がこのソフトにあるとか…。と、いっても悪い意味じゃなくって、超出来が良いってこと。このソフトを見た『ゼルダ』プロデューサーの宮本さんが、刺激を受けて作り込みに精を出したそう。こりゃ楽しみだ。

ウルトラドンキーコング（仮） ACT

任天堂 | 未定

海外のネットでは『ドンキー』がE3で発表されるんじゃないかというウワサが流されている。それも3Dアクションゲームとして。なんせ、昨年のE3では隠し玉として突如『バンジョー～』が発表されたわけだし、新しくなったドンキーもそろそろ登場してもいい時期なんだよね。

※画面はSFC版です

コンカーズ クエスト（仮） ACT

任天堂 | 未定

これまで任天堂のセカンドパーティとして秀作ソフトを世に送り出してきたレア社が、発売元として『コンカー』を売り出す可能性がでてきたとか。USAでは『12Tales（12のお話）Conker64』っていう題名になったけど、それって12のワールドがあるってことなのかなぁ。

カービィ64（仮） ACT

任天堂 | 未定

本郷さんのお話では「年内は『カービィ3』で遊んでね」とか。ってことは年内発売の可能性は限りなくゼロに近いってことか…。開発当初に制作されていた、レース風のものから全く違うものに作りなおしてるそうだし、開発のHAL研も忙しそうだし。当分なしかな…。

スーパーマリオ64-2（仮） ACT DD

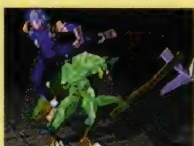
任天堂 | 未定

マリオの生みの親の宮本さんは、『マリオ』シリーズと『ゼルダ』シリーズに、心底どっぷり関わるってことなので、かなり期待できそう。現在京都では「2人プレイ」の実験をしながらその可能性を探っているとか。今度こそホントの『マリオブラザーズ』が登場するのだ?!

※画面は前作のものです

悪魔城ドラキュラ3D（仮） ACT

コナミ | 未定

E3のコナミブースでは「ハイブリッド～」とともに最新画像が公開されることになりそうだ。とにかく恐くて、それでいてとても美しい世界観の64版『ドラキュラ』。次号ではその雰囲気を伝えられる画面を紹介できると思うので、ゾクゾクしながら待っててちょうだい。

※画面は開発中のものです

スーパービーダマン バトルフェニックス64 ACT

ハドソン | 98年7月24日

あの「ビーダマン」が64に登場！恐竜玉入れやトロッコシューティングなど10種類の競技で競う「ビーダーモード」や、友達とバトルを繰り広げる「バトルモード」など、ビーダマンの魅力満載なゲーム。もっちろん4人対戦もOK! くわしいことは紹介ページをみてね。

TONIC TROUBLE ACT

Ubiソフト | 98年秋

フランスのUbiソフトが開発するアクションゲーム。地球に落っことしちゃった有害物質を回収するために宇宙人のエドが活躍する痛快なアクションゲーム。登場するキャラクターが一風変わっていて、ちょっとオシャレ。現在日本向けにキャラデザインを変更中だとか。

NEW ウインバック ACT

光栄 | 98年冬

衛星の制御センターを占拠したテロリストが、衛星兵器「ガルフ」を使って無差別攻撃しようとしている。プレイヤーは対テロ特殊部隊の一員となって、制限時間内にガルフを奪還、もしくはその機能を停止するべく、テロリストの巣に乗り込む。3Dガンアクションゲーム。

NEW レッキンボールズ（仮） ACT

アクレイムジャパン | 98年8月予定

ゲームショウで参考出展されていたけど、正式に日本での発売が決定。ユニークなボール型のキャラを使って、飛んだり跳ねたりするジャンピングアクション。現在、夏の発売に向けてグラフィックを調整中だとか。詳しい報告は、来月のE3レポートを読んでね。

※画面はUSA版です

ラストレジオンUX（仮） 格闘ACT

ハドソン | 未定

主人公となるのは「パワーストーン」と呼ばれる謎のエネルギー体を装備したロボット戦隊「レジオン」。過去にまでさかのぼってパワーストーンをねらっている悪の秘密組織と戦え！去年の今頃に発表された作品だけど、その後どうなったのか…。編集部でもわからん。

RAKUGAKIDS 格闘ACT

コナミ | 98年7月23日

このゲームの新しい要素は「育成」。操作するプレイヤーのクセを覚えて、キャラが成長していくんだ。その成長したキャラ同士を闘わせて観戦できる「実戦」モードはなかなか楽しそう。プレイヤーの個性も見れるかもね。発売は今年の夏なのでもうすぐだぜ。

スーパーロボットスピリッツ 格闘ACT

バンプレスト | 98年7月17日

「よぉぉぉし！発売、承認！」「はいいっ！プログラム、ドリャ～イブっ！」「つづいて、超バカ売れモード、発動承認！」「セイフティデバイス、リリィ～ス！」…などという会話がバンプレスト社内で交わされたという事実は（たぶん）ないが、とにかく発売日決定！

ファイティングカップ 格闘ACT

イマジニア | 未定

アメリカでは既に発売されている『ファイティングカップ』。当地では面白いと評判らしいし、画面をみる限りでもド迫力でとても楽しみなんだけど、まだ日本での発売日は決まってないんだよね～。でも、もうそろそろ動きがありそうな気配だから、期待して続報を待っててね。

飛龍の拳ツイン2 格闘ACT

カルチャーブレーン | 98年末

前作『飛龍の拳ツイン』に登場した、お宝の集め方や、隠しキャラの使い方についての問い合わせが、カルチャーブレーンに殺到しているらしい。その人気のお宝も、新しくなって登場するとか。しかも今度は、リアルとSDが別々に発売される可能性も。ツインじゃなくなるの?

ジャングル大帝 ADV?

任天堂 | 未定

「インターネットにジャングル大帝の新しい画像が出てる」と、一時編集部が騒然となったのもつかのま、去年のスペースワールドで展示されていたビデオから写真を起こしたものでした。っていうことで新情報は今月もなし。111ページのテーマパークの記事で我慢してね。

※画面は開発中のものです

はみだしクン 『伝説のオウガバトル』『タクティクスオウガ』などを開発しているクエストから、同シリーズN64版の次回作の情報がとうとう届きそうだ。来月号で紹介するので、楽しみにまっていてね。

はみだしクン 現在N64ソフトの開発を進めているカプコンは、5月下旬にアメリカで開催されるE3でソフトタイトル数本を発表する予定。カセット版のものと、DD版のものがあるとのウワサだ。

金田一少年の事件簿(仮) ADV

ハドソン | 98年

とある事件が発生してから、ストーリーを大幅に変更しているっていうウワサがなきにしもあらず。64DD対応版になりそうなフンイキだし…。そんなこんなで発売できるのは早くて冬以降か? っていうか来年だろうな。毎月人気ソフトにランクインしてるし…。情報ほし～。

シムシティー64(仮) SLG DD

任天堂 | 未定

HAL研岩田さんは、ゴールデンウィーク明けには完成させたいっていっていたけど…。ってことはもしかしてもうできてるってこと!? 64DD本体と同時発売の予定なので、あとはDDの発売日いかんによって、いつ遊べるのかが決まるわけですな。製品群構想も気になるし…。

キャベツ(仮) SLG DD

任天堂 | 未定

ある生き物を飼うセットをつくり、育て、交換できるSLG。糸井さんが何年間も温めてきた構想がゲームになるとあって、あっと驚くいろんな仕掛けがあることは確かなんだけど、じっくり作り込んでいるようで、制作情報はまだナシ。「鮮烈な」キャラデビューが楽しみだ。

※写真は糸井さんご本尊です

シムコプター64(仮) SLG

マクシス | 未定

『シムシティ』で有名なマクシス社が制作。『シムコプター』単独でも遊べるらしいけど『シムシティー64』で創った街に、このソフトを使ってヘリコプターが飛ばせるようになるんだって。ということは、64DDが出るまでは発売されないのかな。情報だけでもくれ～。

※画面はパソコン版です

超時空要塞マクロス Another Dimension(仮) SLG

トミー | 未定

おなじみ『超時空要塞マクロス』のフライトシミュレーター風シューティングゲーム。開発元はアメリカのGAMETEK社。ほんとに出るのかどーなのか、いろいろ不安をかきたてるニュースもあったりするが…。一体どうなっちゃったの? 再放送も終わっちゃうよ～。

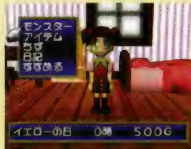
フライトシミュレーター(仮) SLG

ビデオシステム | 98年

『ソニックウィングス』を送り出したアメリカのパラダイム社が送る本作品。先月号で「6月には、なんとアメリカで行われる航空ショーにあわせて、そこで展示するそう」なんて書いちゃったけど、ホントは8月でした。というわけで、8月まで情報を待とう。ごめん。

おねがいモンスター SLG

ボトムアップ | 98年11月

発売が予定通り11月なら年末には遊べそうだ。今月の紹介ページではイラストを紹介したので、新着画面はソフトカタログでチェックしてね。ゲーム内容はシミュレーションとのことで、RPG要素はあまりないようだ。みんなの書いた『おねモン』早くみたいよね。

バイオテトリス PUZ

アムテックス | 未定

バイオという言葉がタイトルにある通り、なんとプレイヤーの脈拍数がゲームに反映されるという新システムを搭載している(らしい)のだ。プレイヤーがドキドキすると、落ちてくるブロックの形や速さが変わってくるということ? 発売日ほか詳細はいまだナゾです。

忍たま乱太郎チャレンジパズル64 PUZ

カルチャーブレーン | 98年夏予定

NHKのアニメで放映中の、ゆかいな忍者のたまご、「忍たま」たちが登場する絵あわせパズル。先ほどGBが発売されたけど、N64版には3Dパズルの要素もあるかもね。ところでGB版はポケットプリンタ対応だけど、このソフトはN64につながらないのかな?

ボディーハーベスト(仮) SHT

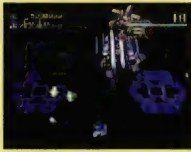
任天堂 | 未定

時空を越えて人肉を食らいに来るエイリアン達と闘う、というハードな感じのゲームらしいんだけど、やっぱり日本での発売は難しいかもしんない。アメリカでの発売が米国任天堂から別の会社に変わったなんてウワサもあるし、近い将来、このカタログから消えるかも…。

※画面はUSA版です

スターソルジャー バニシングアース SHT

ハドソン | 98年7月10日

1986年にファミコン版として発売され、伝説のシューティングゲームとして語り継がれている名作ゲームのN64版。今度は、その当時秒間16連射を誇っていた高橋名人がプロデュース。グラフィック的には3Dでも縦型2Dシューティングの硬派なゲームに仕上がりそうだ。

BUCK BUMBLE SHT

Ubiソフト | 98年秋

時は西暦2010年。有毒薬品に汚染された昆虫「インセクトイド」たちから地球を救うため、サイボーグの蜂「バック」が立ち上がった! …という内容のシューティングゲーム。おそらくアメリカで行われるE3の後にはどんどん情報が出てくるはずなので待っててね。

NEW

フォーセーケン(仮) SHT

アクレイムジャパン | 98年夏予定

360度の空間で繰り広げられる、ラジカル（過激な）シューティング。宇宙空間や、宇宙コロニー内で、敵機と激しい撃ち合いが繰り広げられる。編集部がその紹介ビデオをみた感じだと、綺麗なグラフィックと、スピード感あふれるバトルがとってもカッコよかったぞ。

※画面はイメージCGです

NEW

テュロック 2(仮) SHT

アクレイムジャパン | 98年末予定

あの野生児テュロックがついに帰ってきた。前作よりも、より美しく、より過激に…。襲いかかってくる敵キャラ（恐竜とか）に搭載されるAI（人工知能）もパワーアップ。しかも、今度は4人対戦プレイもできるらしい。恐竜を使うことができるのかもしれないね。

ブレードアンドバレル SHT

ケムコ | 未定

かつて本誌の記念すべき第1号に登場し、当時は近日発売となっていたが、システムから全て変更するという情報以来、何も出てこなくなってしまった。この分だと、本年中の発売はなさそうな感じ。もしかして同じケムコから発売される『ナイフエッジ』になってたりして。

ナイフエッジ(仮) SHT

ケムコ | 未定

アメリカのインターネットでは、ゲームの開発画面などがぽつりぽつりと登場しはじめている。日本での新情報はまだ届かないので紹介することはできないが、開発自体は順調に進んでいる様子ではある。ゲームの内容は、対地上戦闘ヘリのハードなシューティングゲーム。

※画面はイメージCGです

超空間ナイター プロ野球キング2 SPT

イマジニア | 未定

今年の1月に発売予定だった第2弾なんだけど、発売が延期したのはあるハードの対応版になるかもしれないから。てことは選手の最新データをどんどん追加して、長く、お得に遊べそう。選手は顔かたちからエディットできたり、ウリであるハデな演出もより華麗になりそうだ。

ウルトラベースボール実名版64 SPT

カルチャーブレーン | 98年秋予定

ウリはなんといっても「ウルトラモード」。SFC版では「秘打」や「魔球」って、そんなのありかよ～と思いつつも楽しめた。64版では消える魔球なんかのビジュアルも、すごくパワーアップして表現されそうだよね（笑）。ところであの伊集院光さんもファンらしいぞ。

※画面はSFC版のものです

実況ワールドサッカー ～WORLD CUP FRANCE '98～ SPT

コナミ | 98年6月4日

1次予選から始められる「ワールドカップ」モードは、昨年の日本代表の戦いを再現できる興奮のモード。日本選手も実名なのでうれしいんだけど、選手作成モードでさらにいい選手も作れるし、かなりパワーアップできるはずなのでこっちでトライしてみよう。

NEW

オリンピックホッケーナガノ SPT

コナミ | 98年7月16日

あのオリンピックの感動よもう一度。ナガノで行われた冬季オリンピックで、ひときわ盛り上がったアイスホッケー。何たってNHL（アメリカのホッケーリーグ）のプロ選手オールスターが各国代表として出場したんだから。アイスホッケーのドリームチームバージョンだ。

SNOW SPEEDER SPT

イマジニア | 未定

スノーボードとスキーが両方遊べる、楽しみな『SNOW SPEEDER』。N64ではスノボのゲームが数多く発売されているだけに、それらを上回る出来にすべくイマジニアさんも頑張って開発しているんじゃないかな。今度の冬には遊びたいなぁ。新情報はもう少し待ってね。

キングヒル64 エクストリームスノーボーディング（仮） SPT

ケムコ | 98年夏予定

選択するキャラクターによって目的やストーリーが違ってくるなど、物語性に富んだ作りになるらしい。最近インターネットで、ゲーム画面もちらほらと出始めるようになってきたので、開発は進んでいる模様。編集部の予想では、発売日は秋ぐらいだと思われる。

※画面はイメージCGです

NBAバスケットボール(仮) SPT

任天堂 | 未定

任天堂ソフトとは言うものの、アメリカの開発会社で作っているこのゲーム、昨年のスペースワールドでは出展されていたんだけど、日本の発売時期が読めなくなってきた…。ちょっと前までは7月発売予定ってアナウンスされてたんだけどね。バスケファンはつらいよ。

ゴルフ(仮) SPT

任天堂 | 未定

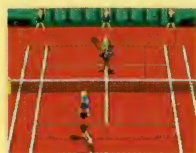
『MOTHER 3』『カービィ64』『シムシティー64』『キャベツ』。これらのタイトルは、この『ゴルフ』を開発しているHAL研が作っているソフト。当面は、『MOTHER 3』をいかに良くするかに心血を注いでいるので、本作には手が回らないのかも。とにかく超多忙な人気開発集団です。

※画面はHAL研本社です

はみだしクン ケムコが現在日本で発表しているN64ソフトは3タイトルだが、他にも年内発売予定ソフトが何本かあるらしい。ちなみにケムコはアメリカの超大手メーカー、ミッドウェイと仲がいいのだ。

Let's スマッシュ SPT

ハドソン | 98年秋

先月号で、来月は新しい情報をお知らせしますと書いたのに何の情報も新しく届きませんでした。読者のみなさん本当にごめんなさい。でも来月は安心。おそらくE3で最新情報がでてくるはず。秋には発売したいと言っていたので、そろそろ情報とどかないと困るよね、本当に。

キラッと解決！64探偵団 TAB

イマジニア | 未定

少年探偵団の小林君は、必死の捜査もむなしく相変わらず「4人で楽しめて、プレイするたびにマップが変化して何度でも楽しめるボードゲーム」という情報しか得られていない。一生懸命調査しているのに、相変わらず発売未定で泣きそうな小林君なのであった（つづく）。

プロ指南麻雀「兵」 TAB

カルチャーブレーン | 98年末

ファミコン版からのシリーズ麻雀。N64版は麻雀ソフトのNO.1をめざして、麻雀ソフト史上最速の思考ルーチンと、有望な若手をふくめた多数のプロ雀士を登場させるなど、かなり気合い入れて作ってるそうだ。開発も進んでいるようなので、そろそろ紹介できるかも。

※画面はSFC版のものです

爆笑人生64 めざせ！リゾート王 TAB

タイトー | 98年秋

『人生劇場』シリーズのN64版。リゾート会社の社長になって、他のプレイヤーたちとある時は協力し、ある時は足をひっぱりあって、とにかくお金を稼ぎまくろう。ホテルを建てたり、お店をたてたりしつつ、とにかく先に目標の金額を稼いだモノが勝ちだ！

64トランプコレクション ～アリスのわくわくトランプワールド～ TAB

ボトムアップ | 98年7月

定番のトランプゲームといえば、ボトムアップの『トランプコレクション』。7月発売に向けて制作は順調に進行中。実はこのゲーム振動パックに対応する。どういう時に振動パックが振動するのか、想像するのも楽しいかも。ババ抜きでババを引いた時は確実かな？

F-ZERO X RAC

任天堂 | 98年7月14日

ついに発売日が決定！ 全国数百万（!?）『F-ZERO』ファンのみなさまお待たせしました。元祖ホバーレースがこの夏に帰ってきます。しかも5800円という超お得な価格だ。サンプルロムも編集部に届くので、次号ではどどーんと大紹介しちゃうぞ。お楽しみに!

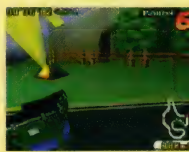
スーパースピードレース64 RAC

タイトー | 98年5月29日

いよいよ発売日がやってきたこのゲーム。いやあお待たせいたしました。背景はちょっと寂しい感じだが、マシンの挙動や操作性はなかなか痛快だ。発売を記念して富士スピードウェイのパドックに招待されるキャンペーンも実施するので、みんなもチャレンジしよう。

チョロQ64 RAC

タカラ | 98年7月

毎度おなじみ「チョロQ」のレースゲーム。チョロQたちのかわいい動きと、ミサイル、砲弾、地雷の飛び交う派手なレース展開がとっても楽しいのだ。さあ、みんなでチョロチョロ大レースを展開できるまで、あともうちょっと！夏休みはチョロQで決まりだぜっ！

レブ・リミット RAC

セタ | 98年夏

なかなか発売されない『レブ・リミット』。しかし開発は順調に進んでいるようなので、まもなく新しい情報をお伝えすることが出来そうだ。車種・コース・チューニングパーツともに多彩なので長く遊べそう。風車が並んだ田園地帯を走るコースもあるらしいぞ！

レースゲーム(仮) RAC

ビデオシステム | 98年

「ナゾのゲーム」と言われてきたこの作品。正体がつかめました！ 実は編集部で開発度40%のロムをプレイしたんだけど…ごめん！今はワケあってタイトル名は明かせないけど、実在のレースを再現したゲームだったのだ。あぁぁ、早く紹介したいカッコ良さなんすけどね～。

キャバリーバトル3000 RAC

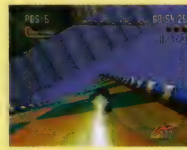
日本システムサプライ | 未定

浮遊生物キャバリーに引っ張られ、超高速で空中を浮遊しながら疾走する近未来バトルレース。なんですが、もう1年以上も情報がごぶさた状態。かわいいお姉ちゃんキャラがいたので、浮遊しながら走るところを、下からのアングルで早く眺めてみたいんですが…（こら！）。

エクストリームG RAC

アクレイムジャパン | 98年5月29日

ついに発売間近となった超高速バトルレースゲーム。過激なウェポンを手に入れて、ガンガン敵と戦いながらコースを爆走する。通常のレースモードに加え、2人でバトルを楽しむモードや、本誌でスコアアタックを行う、シューティングモードなど、ゲームモードも豊富。

はみだしクン 4月17日に行われたカプコンの『バイオハザード2』300万本突破記念パーティのお土産は、ロックマンどらやきと特製Tシャツと特製テレカでした。N64でも大ヒット作を期待してます。

実戦パチスロ必勝法 ETC

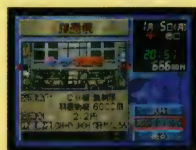
サミー | 未定

パチスロといえば学生の頃を思い出す。一時期麻雀、パチンコ、パチスロ三昧だった私は、徹マンを打ってからそのままパチンコ屋の開店時間前に並び、パチスロのモーニング台で一発あてて、さらにパチンコを閉店11時までやるってことも。サミーさんには世話になったよ。

※画面はSFC版のものです

パチンコ365日 ETC

セタ | 98年5月29日

いよいよ発売直前だ。さすがセタのソフトだけあって、パチンコゲーム史上最高の仕上がりになっている。3Dスティックを弾いて玉を打つ「手打ち台」も収録されているから、オールドパチンコファンも楽しめる内容だ。元パチプロの私も自信を持ってオススメします。

マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮) ETC DD

任天堂 | 未定

早い話がお絵かきソフト。スーファミでも、『マリオペイント』として発売されていたものの続編にあたる。SFC版でも、マウスが発売されていたし、今回も発売される予定。もしかしたら同梱になるかもしれない。いくら3Dスティックがあるとはいえ、やっぱり欲しいよね。

マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮) ETC DD

任天堂 | 未定

ややこしいポリゴン(早い話が3Dグラフィック)を誰でもカンタンに作れてしまうソフト。マリオアーティストシリーズはどれもつながりがあって、ピクチャーメーカーで書いた絵をタレントメーカーやポリゴンメーカーへとデータのやりとりができる互換性を持っているのだ。

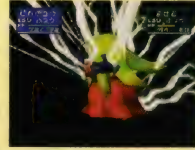
マリオアーティスト タレントメーカー(仮) ETC DD

任天堂 | 未定

ビデオ映像から取り込んだ、自分の顔や友達の顔などを、自分でデザインしたキャラクターに張り付けてタレントを作っちゃうソフト。作ったタレントは、ミニゲームで活躍したり、ファッションショーで遊んだりできる。自分の理想の体型や、ハゲた時の頭も実現できるぞ。

ポケモンスタジアム ETC

任天堂 | 98年8月1日

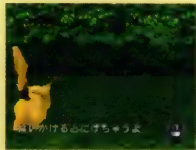
ついにピカチュウがポケモンスタジアムに登場!! 可愛い仕草でまたしてもみんなの人気者になりそうだ。必殺技の「10まんボルト」画面もハデハデでかっこいいし、これは今から君のGBピカチュウをより強くしておくことが大切だね。技もきちんと覚えさせておこう。

ポケモンスナップ ETC DD

任天堂 | 未定

のんびりした気分で、いろんなしぐさのポケモンを探し、写真を撮って集めていこう。友達と撮った写真を見せ合うのも楽しいかもね。制作は岩田さん率いるHAL研で、右の『ピカチュウ〜』を作っているアンブレラの人達ともソフト作りについていろいろ話しあうそうだ。

ピカチュウげんきでちゅう(仮) ETC

任天堂 | 未定

ゲーム中にはいろんなイベントも用意されているそうでなので、ピカチュウとおしゃべりするだけでなく、いろんな楽しみ方ができそうだね。今月も新着画像はないけれど、またまた制作者・小澤さんの語る開発こぼれ話を掲載したので(96P〜)、そちらのほうもみてね。

巨人のドシン(仮) ETC DD

開発/パーラム(マリーガルプロジェクト) | 未定

プレイヤーの操るキャラクターがどんどん大きくなっていくというこのゲーム。題して「大きな力・体験ゲーム」。山を作ったり削ったり、渡れなかった川をひとまたぎしたりと、大きくなればなるほどやれることが増えていく。でも、逆に転んだりすると大変なことに!? 独特の世界観が楽しみだね。

※画面はイメージイラストです

動物番長(仮) ETC

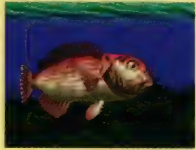
開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト) | 未定

とにかく気になるタイトルだよね、『動物番長』。これってまだ仮称なんだけど、「人間失格」「動物合格」「恋愛シミュレーション」のキーワードをもとに、『ジャングルパーク』の松本弦人氏と『パラッパラッパー』の伊藤ガビン氏ががっちりタッグを組んで開発に関わっているのだ。

※画面はイメージイラストです

ぬし釣り64 ETC

パック・イン・ソフト | 未定

期待のふくらむ釣りゲーの決定版！お待たせしました！ついに今月P30〜33でゲーム画面、釣り場の背景画面、そして水中のお魚さんたちの姿などをばっちり公開！あんなとこまでバッチリ見えます！というわけでみんな紹介ページへGO！ぬし釣り大賞も募集中です！

デザエモン3D ETC

アテナ | 98年6月30日

ファミコン時代から定番のシューティングゲーム作成ツールのN64版。本格的なポリゴンを使ってゲームが作れるのがウリ。発売日もめでたく決まったことだし、今からどんなゲームを作りたいのか、ネタを考えておくっていうのもいいんじゃないかな。

はみだしクン 秋発売を予定しているカルチャーブレーンの『飛龍の拳GB』はカラーゲームボーイ対応になるかも知れないというウワサ。これから発売するGBソフトは、どんどん対応してほしいね。

※N64ソフトは1名に1本です。尚、商品のお届けに時間を有する場合があります。ご了承下さい。

ハガキは次ページめくるとついてるよ

答えて当てよう読者プレゼント 読者アンケート

アン・ケイトちゃんです❤ゴールデンウィークはみんなどうやって過ごしてましたか？編集部はあいかわらずお仕事でした。今月の入稿が終わったら、その分まとめてお休みをとれそうですが、たぶんどっと疲れて寝ているだけの日々になりそうな予感…。

1）今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

2）今月号の感想はいかがでしたか。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

3）今月号で良かった記事を表１からお選びください。（３つ以内）

4）今月号でつまらなかった記事を表１からお選びください。（３つ以内）

表１

1.付録：特製シール	26.ポケカメシティー
2.新作ソフトカレンダー	27.私立ヌルゲー学園
3.N64ドリームランキング	28.ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え！
4.F-ZERO X	29.スーパースピードレース64
5.ポケモンスタジアム	30.エクストリームG
6.ゼルダの伝説 時のオカリナ	31.パチンコ365日
7.バンジョーとカズーイの大冒険	32.デス仙人のゴリラでもわかるN64教室
8.スターソルジャー バニシングアース	33.シアトル発GAME STREET JOURNAL
9.ぬし釣り64	34.タム電
10.ウィンバック	35.N64フォーラム
11.スーパービーダマン バトルフェニックス64	36.ドリームインプレッション
12.テュロック2	37.秋葉原価格調査団
13.実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	38.特集：ゲームが変わる、マリーガルが変える！
14RAKUGAKIDS	39.教えて本郷さん N64の質問箱
15.オリンピックホッケーナガノ98	40.毎月新聞
16.デザエモン3D	41.4コマまんが「ちびちびスターフォックス」
17.スーパーロボットスピリッツ	42.SFC&GB情報局
18.チョロQ64	43.マンガ「出る出るいつ出る ゼルダの伝説」
19.おねがいモンスター	44.ビストロDEロクヨン亭
20.64トランプコレクション～アリスのわくわくトランプワールド	45.エリボンのポケモンパラダイス
21.おハガキストリート	46.それゆけマリオ親衛隊
22.ゲームソフトファンクラブ	47.ドリテクの宮殿
23.爆熱!!スパロボ研究所	48.N64新作ソフトカタログ
24.ちづるのアナログチャット64	49.読者プレゼント
25.こちらロクヨン探偵事務所	50.読者アンケート

5）①あなたが初めて遊んだコンピュータゲームは何ですか。

②またそれは何才の時ですか。

6）あなたの生涯NO.1だと思うゲームを教えてください。

7）64ドリームでシールにしてほしいと思うキャラクターがあれば、お書きください。

8）今後出るN64ソフトで、あなたが興味があるものを表２から選び、興味のある順に３つまでお書きください。

表２

【あ行】	36.デザエモン3D
1.悪魔城ドラキュラ3D（仮）	37.テュロック2（仮）
2.ウィンバック	38.動物番長（仮）
3.ウルトラドンキーコング（仮）	39.TONIC TROUBLE
4.ウルトラベースボール実名版64	【な行】
5.エクストリームG	40.ナイフエッジ（仮）
6.NBAバスケットボール（仮）	41.忍たま乱太郎チャレンジパズル64
7.F-ZERO X	42.ぬし釣り64
8.エルテイル（仮）	【は行】
9.おねがいモンスター	43.バイオテトリス
10.オリンピックホッケーナガノ	44.HYBRID HEAVEN（仮）
【か行】	45.爆笑人生64 めざせ！リゾート王
11.カービィ64（仮）	46.パチンコ365日
12.キャバリーバトル3000	47.BUCK BUBULE
13.キャベツ（仮）	48.バンジョーとカズーイの大冒険
14.巨人のドシン（仮）	49.ピカチュウげんきでちゅう（仮）
15.キラッと解決！64探偵団	50.飛龍の拳ツイン2
16.キングヒル64-エクストリームスノーボーディング（仮）	51.ファイアーエムブレム64（仮）
17.金田一少年の事件簿（仮）	52.ファイティングカップ
18.ゴルフ（仮）	53.フォーセーケン（仮）
19.コンカーズ クエスト（仮）	54.フライトシミュレーター（仮）
【さ行】	55.ブレードアンドバレル
20.実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	56.プロ指南麻雀「兵」
21.実戦パチスロ必勝法	57.ポケモンスタジアム
22.シムコプター64（仮）	58.ポケモンスナップ
23.シムシティー64（仮）	59.ボディーハーベスト（仮）
24.ジャングル大帝	【ま行】
25.スーパースピードレース64	60.MOTHER 3（仮）
26.スーパービーダマンバトルフェニックス64	61.マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
27.スーパーマリオRPG2（仮）	62.マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
28.スーパーマリオ64-2（仮）	63.マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
29.スーパーロボットスピリッツ	【ら行】
30.スターソルジャー バニシングアース	64.RAKUGAKIDS
31.SNOW SPEEDER	65.ラストレジオンUX（仮）
32.ゼルダの伝説　時のオカリナ	66.レースゲーム（仮）
【た行】	67.レッキンボールズ（仮）
33.超空間ナイタープロ野球キング2	68.Let's スマッシュ
34.超時空要塞マクロスAnother Dimension（仮）	69.レブ・リミット
35.チョロQ64	70.64トランプコレクション～アリスのわくわくトランプワールド

9）今までに遊んだN64ソフトで、オススメと思う作品名をお書き下さい（２つ以内）。

応募用ハガキは次ページ。

6月20日の消印まで有効だよ。

64ドリーム５月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64
大阪府／金　聖大

●コントローラブロス
福岡県／佐野昭夫
兵庫県／阪本洋司
三重県／鈴木雅俊
奈良県／植田圭祐
京都府／山本茂人

●実況パワフルプロ野球５
兵庫県／土居　諭
滋賀県／徳永大樹

●G.A.S.P.!!～FightersNEXTream
滋賀県／岡田俊哉
東京都／大堀赳史
東京都／橋本恭司

●影山ヒロノブ&水木一郎サイン色紙
愛媛県／松本勝明

●ウェイン・グレツキー・3Dホッケー
三重県／鈴木淑晶
北海道／大隅桃代

●nWo特製Tシャツ&キャップ
愛媛県／三浦佳代
広島県／聖川弘明
北海道／山田麻綾

●nWo特製Tシャツ
奈良県／石丸大輔
東京都／柴田純一

●新日本プロレス闘魂炎導 特製テレカ
千葉県／金木健太
青森県／則竹景造
愛知県／鵜飼信次
神奈川県／小貫祐介
神奈川県／佐々木恵子

●サイン入りCD マジンガー伝説
千葉県／高橋周作

●サイン入りCD スーパーロボット大戦
愛知県／日高あづさ

●GBソフト 悪魔城ドラキュラ
大阪府／札野幸宏

●GBソフト がんばれゴエモン
北海道／佐藤功教

●GBソフト ポケットキョロちゃん
東京都／今泉杏奈
千葉県／鈴木瑞穂
愛媛県／村上　徹

（敬称略）

●アン・ケイトの視点●

「64ドリームを毎月買っていますが、31才の私には本屋で買うときにちょっとはずかしいので、なんとなく『罪と罰』とか『老人と海』などの他の本もいっしょにレジに持って行ってしまいます。おかげで最近読書家になってしまいました」（北海道／みなみさん）。「64ドリーム」と「罪と罰」という組み合わせもなんかすごいですねえ（笑）。みなみさんのように、オトナになるとゲーム誌を買うことがはずかしいというお便りは編集部にもよく届いています。ちなみに「その気持ち分かるなあ～」と、サオ編集長（40才）もしみじみ言ってました。でも編集部マッシー（30才）やケイ少佐（26才）のように、子供の頃からゲーム誌を買っている人だとそんなに抵抗はないのかもしれませんね。話はとぶようですが、『ピカチュウげんきでちゅう』を買うときに、おじさんが「ピカチュウげんきでちゅうくだちゃい」なんて思わず言っちゃったらおもしろいだろうなあなんて思うんですが（笑）。

↑このタイトルを口に出して言うのは恥ずかしいって大人もいるかも

The 64DREAM

まるごと？NINTENDO64情報誌

ふふふっ。やっぱり期待のタイトルの発売日が正式に決まると
うれしいものですねぇ。それに、あのレア社から1～2本のかくし玉
タイトルの発表がウワサされる、世界最大のゲームショー"E3"も
開幕します。もちろん、64ドリームからも特派員を派遣して
次号ではボリューム満点のレポートをお届けします！　乞うご期待!!

8月号は 6月21日(木)に発売します　定価490円

※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

#007　マンガ／中植茂久

次号予告

どこよりも詳しい
「E3アトランタ'98」の大特集

ついに発表！
オウガシリーズの続編

…ほか、『F-ZERO X』の発売直前情報や、『ポケモンスタジアム』『ゼルダ』などの期待のN64ソフトの最新情報もお楽しみに！

※予告の内容等は変更される場合があります。

DREAM GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です。

●=N64　●=SFC　●=GB

Game Dream Believer　編集後記

●近所に大きな百貨店が出来、お休みの日は食料品の買い出しが楽しみ。ロンリーラーメンがロンリー刺し身やロンリーステーキに変わり、食生活が充実。でもロンリーは相変わらず。2人で食べたらウマイんやろなあ（わたる）

●高校が川崎にあったので、よく帰りに川崎球場にロッテ戦を見に行っていた。以来12年間、巨人同様にロッテファンだ。もしかしたら今年はこの2チームでのシリーズが見られるかも（フランコフルト弁当食えず…マッシー）

●う～ん眠い。春は何故こんなにも私を心地よい夢の世界へと誘うのか。こんな事では任務遂行が又1日延びてしまう。しかしカネの力を借りてでも、A軍曹の特訓（腹筋450回）を逃れたいボクちゃんであった（みっちゃま）

●しばらく放ったらかしにしていたサターンの『千年帝国の興亡』を再開。口を挟みたくなる所もあるが、やっぱデキはよい。総統から、騎士十字章やレコードを賜ったりしてうれしい。でも睡眠時間はへる（ケイ少佐）

●新しい自転車がほしい。今乗ってる自転車も健気に働いてはくれるが電動のやつだっけ、あれは良さそーだよ。でもって自転車で編集部まで来れたら最高。でも物は大事にしよう（ゴーカートで登校したかったふくもち）

●うちの近所にはノラ猫が多い。日々愛想をふりまくことでさわらせてくれるようになったネコ（お嬢と私は呼んでいる）もいる。ネコ以上に私は犬が大好きなので飼いたいけど、今はシマリスでがまんかなぁ（ちづる）

●全日本プロレスのチケットを編集部あてに送ってくださった「佐藤雅彦」さん、ありがとうございました。いやー、川田がやってくれました。それはそうと、おみやげがありますので連絡先を教えて下さい（もっちー）

●『スーパーファミコンウォーズ』に大ハマりしている近頃。でも、なかなかゲームで遊ぶ時間もとれないので、1日1マップのゆったりとしたペースで進めています。CPUの思考も速くて快適だし、これはオススメ!!（エンドー）

●「もうダメだ」と思ったのは何度だろう。それでもあきらめずに応援しつづけて、ようやく夢がかなった。日本が出場するW杯がいよいよ開幕するのだ！　その大イベントが終われば『エフゼロX』が出るぞ。わ～い（SAO）

The 64DREAM【7月最新ソフト情報号】
●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集　〒102-0074 東京都千代田区
九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642　FAX03(3230)0675
●広告・業務・販売
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告）TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務）FAX03(3214)8558（共通）

バックナンバー
に関するお問い合わせは左記、業務課までお願いします。

郵便はがき

料金受取人払

麹町局
承認

6261

差出有効期限
平成10年7月
31日まで
（切手不要）

102-8790

東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館

(株) 毎日コミュニケーションズ
The64DREAM 編集部
「アンケートちゃん」係

フリガナ		男	年齢
氏名		女	歳
ペンネーム			
住所	〒		
電話	TEL ( )		
勤務先 学校名 (さしつかえなければお書きください)			
希望プレゼント	番号	プレゼント名	

キリトリ線

64 DREAM (7) ハガキ

史上最速

"THE FASTEST GAME ON EARTH"

NINTENDO64

5月29日発売予定
価格 ¥6,800

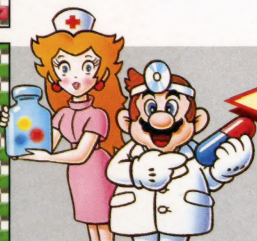
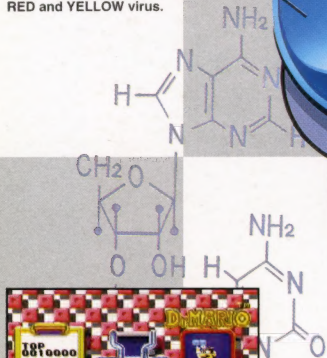
extreme-G™
エクストリームG

急げ！今ならスノーボードで有名な
キラーループ製のエクストリームG
サングラスがついてくる！

（サングラスは店頭にてなくなり次第終了いたします。）

■音速の壁を超えた、NINTENDO64初のハイスピードバイクレースゲーム登場！
■アイテムでライバルを蹴散らしながら、一回転(ループ)や直滑降(フリーフォール)のコーナーを駆け抜けろ！
■4人同時対戦、振動パックで熱くなれ！

株式会社アクレイムジャパン
〒107-0062 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル1F 問い合わせ先 tel.03-5467-1511
上記の住所に移転しました。今後ともご支援を賜りますようお願い申し上げます。

THE 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム
7月 最新情報満載号
●特集 マリーガルマネジメント
●ポケモンスタジアム最新情報
1998 Jul.
MYCOM ムックシリーズ
1998年5月21日発行:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568
定価:本体467円+税

9784839900380

1929476004673

ISBN4-8399-0038-8
C9476 ¥467E
©毎日コミュニケーションズ 1998 Printed in Japan 大日本印刷(株)
雑誌68391-72